“ Come posso divertirmi ”

GIUOCHI E PASSATEMPI

"Come posso divertirmi"

PICCOLA ENCICLOPEDIA
DI
GIUOCHI E PASSATEMPI
PER GIOVANI ED ADULTI

A CURA DI J. GELLI

QUARTA EDIZIONE COMPLETAMENTE RIFATTA

292 FIGURE NEL TESTO

ULRICO HOEPLI
EDITORE-LIBRAIO DELLA REAL CASA
MILANO

1929

Michelangiolo Buonarroti nella veglia intitolata « LE MASCHERATE » (Atto II, scena 5ª) descrive una partita a *giulé* (1). Imitando lo scultore divino del *Mosé* e del *David*, altre cospicue intelligenze hanno scritto non poco, in Italia e fuori, sopra ogni specie di svaghi, e specialmente su quelli diretti alla educazione del fisico, che in tutti i tempi e presso tutti i popoli furono e sono elemento di progresso e di civiltà. Perciò io, modesto compilatore di questa *piccola enciclopedia*, non avrò motivo di arrossire, se la critica sorgerà a rimproverarmi di aver dedicato lavoro a soggetto tanto umile.

Perchè dovrei arrossirne? La distrazione, il divertimento, i giuochi costituiscono uno dei primi bisogni dell'uomo; e benemerito della umanità fu ritenuto sempre quegli che alle esigenze della vita umana soddisfa, sia pure a quelle reclamate dallo spirito, annoiato e sopraffatto dal lavoro fisico e da quello dello intelletto.

Altri ha trattato la parte più intellettuale di quanto ha rapporto con la ricreazione dello spirito umano (2) in volumi interessanti. Io mi sono assunto la parte più modesta, che mi è apparsa anch'essa ricca di utilità, perchè interessa il benessere fisico,

---

(1) MICHELANGIOLO BUONARROTI: *Opere varie in versi ed in prosa... raccolte da P. Alfani,* Firenze, F. Le Monnier, 1863 in 8°, pagine IV-607.

(2) GHERSI-VALERIO: *1200 giuochi semplici, dilettevoli, di fisica, di chimica, pazienza ed abilità, eseguibili in famiglia,* con 833 figure. Milano, Hoepli.

essendo essa capace di combattere il sopraccarico della mente e la tristezza della noia con piacevoli ed oneste distrazioni.

Per coloro che non contano più le primavere per virtù di necessità devono essere placidi; perciò, i giuochi di pazienza, quelli di carte, gli altri co' numeri in questo libro accompagnano i giuochi, mossi, all'aria libera, al sole, dalla cui prodigiosa energia i muscoli in attività ritraggono infinito bene.

Al sole lasciamo giuocare, muoversi, correre, sollazzarsi i giovani figli, ond'abbiano a crescere sani, vegeti, robusti pel bene del nostro paese, che di braccia solide e di cervelli ben nutriti ha tanto bisogno.

Col sole si combattono le malattie nervose, che si diffondono sempre più nella nostra società. Le sovraeccitazioni della politica, della letteratura, delle sensazioni, lo stato patologico di questo principio di secolo guerraiolo e nello stesso tempo gaudente, si combattono efficacemente col sole, perchè noi viviamo troppo nell'ombra e troppo all'ombra facciamo vivere i nostri figli. Se l'età ce lo concede, viviamo al sole!

In questa raccolta di giuochi e di passatempi non ho trascurato quelli diretti a divertire ed educare assieme i nostri piccoli, nè quelli che, distraendo i grandi, concorrono a combattere e debellare certe idee bislacche di superstizioni inveterate, le quali, purtroppo, trovano ancora un campo fecondo anche nella mente di persone innanzi nella età e non prive di coltura e di senso comune. Ho cercato che questo libro rappresentasse un contributo o al miglioramento fisico e morale della gioventù, o al placido tramonto dei vecchi.

INDICE.

Pag.

CAPITOLO PRIMO

VENTI GIUOCHI SUL BILIARDO [1].

Il biliardo. — Da un pezzo i francesi e gli inglesi si palleggiano la gloria della invenzione di questo giuoco, intorno al quale hanno speso chiacchiere e consumato inchiostro i più illustri accademici de' due paesi.

Fig. 1. — Antico biliardo.

Il mondo è fatto così; tutti si accontentano di ripetere quello che altri già dissero, senza darsi la briga di andare a vedere se quanto il detto e il ripetuto sia esatto; se corrisponda alla verità e quanto da essa si allontani.

A questa stregua si sono attenuti quei sommi scrittori di Francia e d'Inghilterra nell'attribuirsi reciprocamente l'onore e il merito di avere ideato il biliardo. Se così non fosse, o se si fossero dati la pena di scotere un po' di polvere dalle carte degli archivi

(1) Sul giuoco del biliardo mi acconcio a dare cenni sommari, perchè nella collezione dei Manuali Hoepli, evvi un volumetto nel quale il giuoco è ampliamente trattato. Al *Manuale del biliardo*, rimando il lettore che volesse conoscere di più su questo salutare esercizio e dilettevole passatempo.

de' loro paesi e del nostro, si sarebbero accorti che il biliardo è invenzione italiana, di Napoli o di Mantova non è ben determinato; ma è italiana e si addimandava il *giuoco delle gugole* (1) un

«... gioco bel, dove ogni bel s'appiglia!
Giuoco che m'entri sin nelle curate,
Felice chi con te sol si consiglia!

Al giuoco tuo può far l'imperatore,
Duchi, Conti, Marchesi et gran prelati,
Di dì et di notte, e tutte quante l'ore.
Et possono far ancor monache e frati,
Per esser tanto onesto e tanto vago.
Ch'un altro non fu mai de' più lodati (2).

1° — Partita dei birilli col pallino con due giuocatori.

1. La partita va sino ai 16 o ai 24 punti; si giuoca con due palle, un pallino e cinque birilli, disposti in forma di croce, col birillo più grande in mezzo.

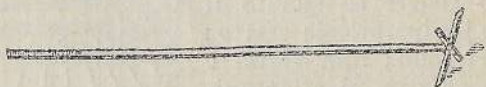



Fig. 2. — Appoggio lungo.

I birilli del quadrato abbattuti soli, o con altri, contano due punti e quello centrale quattro; ma se questo cade solo, allora conta cinque punti.

2. Quegli che è di mano si mette con la palla e

(1) Gelli, *Il giuoco del biliardo*. 3a ediz. Milano, Hoepli, 1914. Un volume di XII-197 pagine, con 80 incisioni. L. 2,50.

(2) Capitolo di Niccolò Martelli a Pandolfo Pucci (principio del Cinquecento).

il pallino. Nel mettersi, il pallino deve toccare la mattonella alta.

3. Se nel mettersi si manda la palla in buca, si perdono due punti, e la palla si colloca sulla penitenza, a metà tra i birilli e la mattonella alta. Però, è lecito mettersi di nuovo.

Fig. 3. — Come si tiene la stecca

4. Se nel mettersi il pallino cade nella buca non si perdono punti; ma il pallino si colloca alla metà dell'orlo della buca in cui cadde.

5. Se nel mettersi si fanno cadere birilli, si perdono tanti punti quanti i birilli caduti, e si ripete l'acchito.

6. Se nell'acchito il pallino tocca prima la palla

e poi la mattonella, la palla deve essere ricollocata al posto primitivo.

7. Sono perduti tutti i punti rappresentati dai birilli abbattuti dalla propria palla, o fatti da quella dell'avversario, quando la palla propria cade in buca.

8. Si perde *un* punto, quando:

a) non si tocca la palla avversaria, ma la si sorpassa;

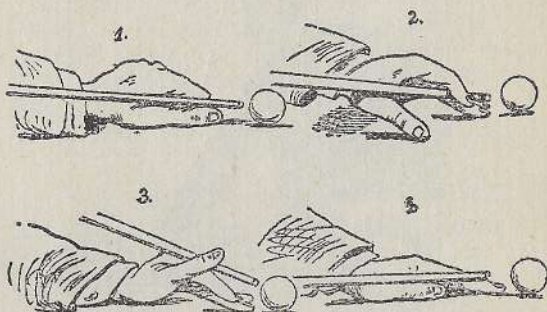



Fig. 4. — Posizioni della mano sinistra.

b) si manda in buca il pallino, acchitandolo, durante la partita, o toccando una palla;

c) si fa il colpo se le palle combaciano, o se quella che deve battere combacia col pallino.

9. Si perdono *due* punti, quando:

a) si tocca il pallino e non la palla avversaria;

b) si va in buca con la propria palla;

c) facendo il colpo, si muove il pallino che combacia con le due palle;

d) acchitando il pallino gli si fa toccare le due palle;

e) si fa saltare fuori del biliardo la propria palla, dopo aver toccato quella avversaria;

f) si devia o si ferma la palla avversaria;

g) battendo sul pallino si manda in buca la propria palla.

10. Si perdono *tre* punti, quando:

a) si tocca prima il pallino, poi la palla avversaria per finire in una buca con la propria;

b) si manda in buca il pallino, ma non si tocca con la propria la palla avversaria;

Fig. 5. — Posizione del giuocatore.

c) si fa saltare fuori dal biliardo la palla propria, senza aver toccato quella avversaria.

11. Si perdono *quattro* punti, quando:

a) si mandano in buca le due palle;

b) facendo il colpo, si muove la palla avversaria e il pallino che combaciano con la propria palla;

c) si fa saltare fuori dal biliardo la palla propria e il pallino.

12. Si perdono *cinque* punti, quando:

a) si fa il pallino con la palla avversaria e si manda in buca la palla propria;

b) si fa saltare fuori dal biliardo la palla propria e il pallino, senza aver toccato la palla avversaria.

13. Si perdono *sei* punti, quando:

a) si fa la palla dell'avversario, si tocca il pallino con la propria, e con questa si va in buca.

14. Si perdono *otto* punti, quando:

a) si ferma la palla o le palle in moto.

15. I punti rappresentati dai birilli fatti cadere dal pallino, quando si acchita, durante la partita, vanno a beneficio dell'avversario.

16. Perde i punti rappresentati dai birilli caduti, quegli che nel mettersi in posizione di giuoco fa cadere uno o più birilli.

17. Perde la partita quegli che con la propria palla, col pallino o con l'una e l'altro, fa cadere tutti i birilli; e quegli che fa cadere tutti i birilli col pallino o con la palla dell'avversario, ma va poi in buca con la propria, o la caccia fuori dal biliardo, o che, battendo prima il pallino, manda fuori le tre palle.

18. Guadagna tanti punti, quanti ne rappresentano i birilli fatti cadere, quegli che li fa con la palla avversaria o col pallino.

19. Guadagna *due* punti:

a) chi fa balzare fuori dal biliardo la palla avversa o il pallino.

20. Guadagna *tre* punti:

a) chi manda la palla avversaria sul pallino.

21. Guadagna *quattro* punti:

a) chi, dopo aver toccato la palla avversaria con la propria, tocca con questa il pallino.

22. Guadagna la partita chi fa cadere con la palla avversaria, o col pallino, tutti i birilli (senza andare in buca con la propria); o chi fa tre palle, sia in buca, sia in alto, purchè non faccia cadere i birilli

con la propria e colpisca prima con questa la palla dell'avversario.

23. Chi ha *palla in mano* deve fare il colpo dalla

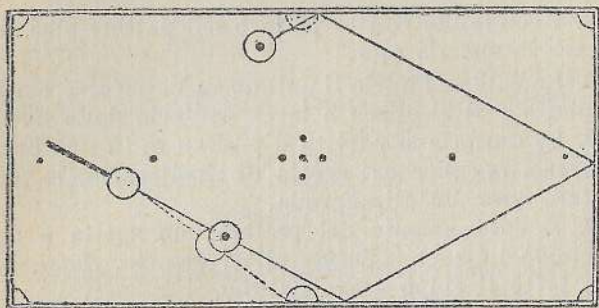



Fig. 6. — Il rinquarto.

parte opposta a quella della palla su cui deve giuocare.

24. Si batte sul pallino quando ambo le palle sono andate in buca.

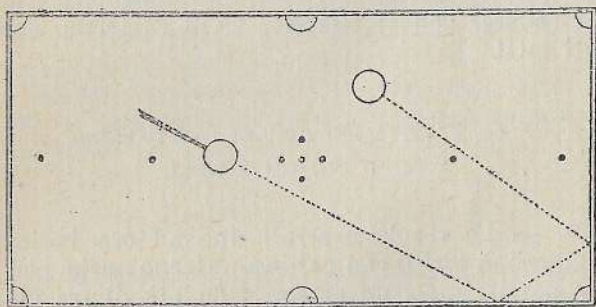



Fig. 7. — Il rinterzo.

25. Quando ambo le palle hanno toccato il pallino i punti si calcolano sulla prima palla che lo toccò.

26. Quando le due palle ed il pallino combaciano, i punti fatti con la palla da giuocare non valgono se questa non tocca prima una mattonella (v. articolo 8 *c*) e 11 *b*).

27. Acchitando con la palla o col pallino s'ha da toccare la sponda alta.

28. Se nell'acchitarlo il pallino va in buca, si perde un punto e si ricolloca a metà dell'orlo della buca.

29. Se durante la partita il pallino va in una buca di mezzo, quegli a cui spetta di ricollocarlo, lo può mettere dove più gli aggrada.

30. Il collocamento del pallino non spetta a chi lo mandò in buca, sibbene all'avversario, dopo che avrà fatto il colpo senza pallino.

31. Quando un giuocatore manda in buca la palla avversaria e il pallino, chi ha palla in mano batte sulla prima palla contraria e poi colloca il pallino.

32. Se il pallino, o la palla, occupano il posto di un birillo, questo non si rimette fino a quando il suo posto non sia rimasto libero.

33. I birilli allontanati dal proprio posto, ma non fatti cadere, non si toccano, nè si calcolano come punti fatti.

2° — Partita dei birilli con pallino a tre o più giuocatori.

NB. — Le regole generali fino ad ora indicate pel giuoco ai birilli con pallino, valgono anche per le altre partite giuocate da tre o da più di tre giuocatori.

Però, se i giuocatori sono tre o quattro, si ha:

1. Uno giuoca contro due. I compagni vengono indicati dalla sorte, e si alternano ogni volta che l'avversario fa due o più punti.

2. Egualmente si pratica se i giuocatori sono quattro.

3. Le partite si computano di due in due partite. Ogni due partite si cambia, perciò, il compagno.

4. L'acchito spetta a quegli della coppia vincitrice che giuocò per ultimo.

5. Chi giuoca in luogo del compagno perde i punti che fa, che si computano a vantaggio degli avversari.

3° — Partita ai birilli con pallino. Ognuno per sè.

1. Quando i giuocatori sono due o più, ciascuno può giuocare per conto proprio, senza, cioè, avere un compagno.

2. I giuocatori fanno i colpi a turno.

3. Perciò ogni giuocatore ha un numero. Il n° 1 acchita, il n° 2 batte, ecc.

4. Vince il giuocatore che per primo raggiunge 24 punti. Gli altri continuano la partita ed escono dal giuoco man mano che vincono. Gli ultimi due che restano a disputarsi la vittoria vanno ai 36 punti.

5. Il perdente paga la posta stabilita.

6. Quando un giuocatore *beve*, cioè perde punti, si segnano a vantaggio di tutti gli altri giuocatori i punti *bevuti*.

4° — Partita alla « parigina ».

1. La *Parigina* si giuoca con birilli e pallino e per essa valgono tutte le regole del giuoco dei birilli con pallino.

2. Il numero dei giuocatori nella *parigina* è illimitato. Però, ciascuno giuoca per conto proprio, e mette per *posta* al *banco* tante unità di danaro, quanti sono i punti fatti.

4. Ad ogni colpo tirato il *banco* denuncia il *fondo di cassa*.

5. Il *biscazziere* dà un numero progressivo ai giuocatori, i quali, a turno, si succedono. Compiuto il primo giro, il biscazziere trae a sorte chi deve battere, e ripete l'estrazione quando il turno è esaurito.

6. La *parigina* è vinta da quel giuocatore che fa tanti punti, quante sono le unità di danaro che residuano al banco. Se le unità fossero, per es., *sei soldi,* e chi fa il colpo guadagnasse quattro punti, ritirerebbe quattro soldi; ma se facesse otto punti dovrebbe pagare al banco tante unità quanti i punti fatti in più, e così due soldi; e se facesse dieci punti, quattro soldi, ecc. ecc.

7. Nel giuoco alla *parigina* si può vendere il colpo ad altro giuocatore.

8. La vendita è sospesa quando il fondo del banco può essere guadagnato con un sol colpo.

9. I punti perduti si calcolano come nella partita co' birilli, e chi li perde paga tante unità quanti sono i punti perduti.

10. Chi fa *parigina* ritira il fondo dal banco e una quota stabilita dagli altri giuocatori.

11. La *parigina* non s'incomincia acchitando, ma collocando la palla da battere sul segno ch'è tra la mattonella alta e i birilli.

5° — Partita alla « bazzica ».

1. La *bazzica* si giuoca con due palle, pallino e birilli.

2. Una palla si colloca al segno che si trova a metà tra la mattonella alta e i birilli; alla metà tra i birilli e la palla si colloca il pallino. Con l'altra palla si batte.

3. Nella *bazzica* i birilli valgono 1, 2, 3, 4, 5 punti.

4. Alla buca che è a metà della mattonella lunga e dalla parte del birillo segnato 1, si attribuisce pure il valore di 1.

5. Prima di cominciare la partita il biscazziere ritira la posta dai giuocatori, e la sorte determina il turno di giuoco.

6. Ciascun giuocatore riceve poi un numero, che devesi *tenere segreto*, e che serve, co' punti fatti, a raggiungere il numero 31, e questo vale *bazzica*.

7. Chi prima fa bazzica vince la partita e ritira l'ammontare delle poste.

8. I numeri, per così dire *segreti*, possono essere estratti per altri giuocatori anche dopo cominciata la partita, purchè consenzienti i già partecipanti al giuoco.

9. Anche nel giuoco della *bazzica* è permesso di vendere la propria stecca, cioè, cedere ad altri il *proprio giuoco*, non il colpo, tale quale è.

10. Quando la propria palla colpisce quella avversaria, i birilli fatti cadere da qualsiasi palla sono buoni; ma non valgono quando la palla che batte va in buca.

11. Quando una palla va in buca dev'essere ricollocata sulla penitenza, com'è detto nell'art. 2.

12. Quando le due palle vanno in buca, o balzano fuori dal biliardo, chi ha fatto il colpo nè guadagna, nè perde e le palle sono ricollocate come a principio di partita.

13. Se dopo colpita la palla avversaria una o ambedue le palle fanno cadere tutti i birilli, eccettuato quello di mezzo, che deve *rimanere al suo posto*, si guadagna *bazzicotto*. Non vale se vi concorre il pallino. Il bazzicotto fatto nel primo giro dei giuocatori non vale come partita, ma solo come punto.

14. Chi fa *bazzicotto* guadagna la partita, che dichiarasi finita, e ritira perciò dal biscazziere l'ammontare delle varie poste.

15. Facendo saltare la palla avversa fuori del biliardo si acquistano due punti.

16. Mandando la propria palla fuori del biliardo non si perdono punti, e il giuoco si regola come se la palla fosse andata in buca.

17. Come nel giuco dei birilli con pallino, questo vale tre, se fatto con la palla avversaria; conta quattro se toccato con la propria da chi giuoca.

18. Nei biliardi pubblici il biscazziere ritiene, generalmente, sulla vincita centesimi dieci per ciascun giuocatore e per ciascuna partita.

19. Coloro che, avendo perso, sono usciti di giuoco *(morti, passati)*, possono rientrarvi rimettendo il loro numero nel cestino e ripagando la *posta*. Estraggono quindi nuovamente un numero. Se il numero estratto è quello che avevano precedentemente, pagano di nuovo la posta, e così di seguito fino a tanto che non avranno estratto un numero diverso da quello che avevano nel giuoco prima di perdere.

6° — Partita ai birilli senza pallino.

1. Questo giuoco differisce poco da quello con *birilli* e *pallino*.

2. La partita va ai 16, o ai 20, o ai 24, o ai 36 punti, come e meglio piace ai giuocatori di stabilire, e si giuoca con due palle.

3. Se la partita va ai 16 punti, il birillo centrale conta quattro punti, se cade solo; ne conta due, se cade con gli altri birilli.

4. Nelle partite a più di 16 punti conta quattro o sei punti, se il birillo centrale cade solo, conta secondo la convenzione.

5. Chi manda la propria palla in buca perde *due* punti, e la palla torna al segno, detto *penitenza*.

6. Chi manda in buca la palla avversaria guadagna due punti; ma l'avversario ha palla in mano.

7. Chi manda ambo le palle in buca non perde punti; e l'avversario si acchita.
8. Mette l'acchito e perde tre punti colui che dà un ternario.

7° — La « carolina » senza birilli.

Il giuoco della *carolina,* detto pure delle *cinque palle,* è giuoco toscano e consiste nel mandare in buca le palle e nel fare carambole, e si giuoca in due o in più; ma ciascuno fa da sè.

1. Ogni carambola vale due punti.
2. Se la *carolina* si giuoca anche co' birilli, alle buche e ai caramboli si aggiungono i punti rappresentati dal valore dei birilli abbattuti con le palle di vario colore e così avremo: se una bianca due punti ogni birillo (il centrale dieci punti se fatto solo); tre punti per ogni birillo se con la rossa, e il centrale 15 punti; 4 punti per birillo fatto con la turchina e il centrale 20 se abbattuto solo; sei punti per ogni birillo fatto con la gialla e trenta punti se abbattuto il solo centrale. Se la palla gialla va nelle buche d'angolo, dopo aver fatto i birilli, i punti, rappresentati da questi, sono perduti.
4. La partita va dal cento punti all'infinito, ed è giuocata con cinque palle, e cioè con due palle bianche, una turchina, una rossa e una gialla.
5. Le palle hanno un valore vario a seconda del colore. Così: le due bianche contano due punti; la rossa tre; la turchina quattro; la gialla sei.
6. Le palle bianche valgono, se fatte in qualsiasi buca; la turchina e la rossa, se fatte nelle buche degli angoli; la gialla nelle due buche che trovansi a metà delle mattonelle lunghe.
7. Se vengono spinte in buche non assegnate a ciascun colore, i punti che esse rappresentano vanno a beneficio dell'avversario.

8. Le palle si dispongono come è indicato nella figura 8.

9. La bianca, sulla quale s'ha da giuocare, viene acchitata dal giuocatore.

10. Colui che fa punti, continua a giuocare fino a tanto che continua a farne.

11. Quegli che principia la partita, si può *mettere*,

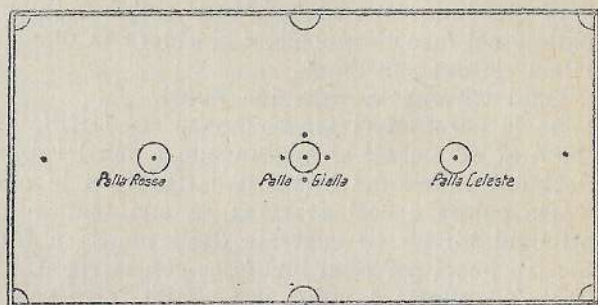



Fig. 8.

stando nel quartiere come e meglio gli piace, e non è obbligato a toccare la sponda con la propria palla.

12. Se nel *mettersi* si toccano le palle, si perdono tanti punti, quante sono le palle toccate, e si perde il turno di giuoco.

13. Colui che *batte* (il secondo che giuoca), tira il primo colpo sulla palla avversaria, e se sbaglia *dà un fallo*, cioè perde la mano.

14. Se tocca prima una delle palle colorate perde tanti punti quante le palle toccate.

15. Dopo aver toccato la bianca, si giuoca su qualsiasi altra palla.

16. Mandando una palla colorata in buca si ricolloca sopra il *segno* che le spetta, se è vacante; altrimenti viene messa al posto della palla che occupa il *segno* suo.

17. Qualora tutti i *segni* fossero occupati, si colloca in mezzo e contro la mattonella corta più lontana dal giuocatore, che ha il diritto di giuocarvi sopra.

18. Colui, cui non spetta giuocare, che ferma o che devia una palla qualunque in moto, perde tanti punti quanti ne rappresenta la palla fermata o deviata.

19. Se quegli che giuoca, ferma o devia una palla di colore in moto, perde tanti punti quanti ne rappresenta la palla fermata o deviata; ma se ferma o devia una palla bianca, non perde punti; sibbene l'avversario è in diritto, o di prenderla in mano, se è la sua, o di lasciarla ove si trova.

8° — Partita delle « buche » (o « bilie »).

1. Al giuoco delle *buche*, detto comunemente *alle bilie*, prendono parte due o più giuocatori. Quando i giuocatori sono più di due, la sorte determina l'ordine del giuoco.

2. Alle *buche* si giuoca con due palle, senza *pallino* e senza *birilli*.

3. Le palle vengono messe per acchito come nel giuoco dei birilli con pallino.

4. Il giuoco consiste nel mandare la palla avversaria in buca.

5. Ciascuna buca fatta, vale un punto; e la partita va ai 3, ai 6 o ai 9 punti (buche).

6. Mancando la palla avversaria, o andando in buca con la propria, si perde un punto. Andando in buca con ambedue le palle si perde un punto solo.

9° — La « poule » o gara.

1. È il giuoco delle bilie (buche) fatto da 6 o più giuocatori.

2. La *gara* si giuoca alle *due* o alle *tre* bilie.

3. La *posta* è stabilita di comune accordo, prima di cominciare il giuoco, da chi vi prende parte.

4. Stabilita la *posta* e il numero delle *bilie,* i giuocatori ricevono un numero d'ordine. Dopo, i numeri vengono rimbussolati ed estratti nuovamente e successivamente per determinare volta a volta quegli cui spetta giuocare.

5. Il primo estratto si acchita ; il secondo estratto batte con la palla in mano, restando nel quartiere.

6. In tal guisa ciascun giuocatore fa il suo giuoco per turno. Incominciata la *gara* non possono farsi nuove ammissioni di giuoco, se non dietro unanime consenso.

7. Colui che viene ammesso nel giuoco, a partita cominciata, prende la posizione del giuocatore che, nel turno, ha perduto il maggior numero di *bilie.*

8. Ogni qualvolta vien fatta una bilia, il giuocatore che segue dà l'acchito a quello che per turno gli tien dietro nel giuoco, il quale batte con la palla in mano dal quartiere.

9. Mancare la palla o andare in buca con la propria, equivale a perdere una bilia ; mancare le palle e andare in buca con la propria, equivale alla perdita di due bilie.

10. Far bilia buona, significa mandare in buca la palla del giuocatore che si è acchitato, o che ha fatto il colpo che ha preceduto.

11. Il salto fuori dal biliardo della palla avversaria vale una buona bilia ; si perde una bilia se è la palla di chi batte che salta fuori dal biliardo.

12. Ogni volta che un giuocatore perde *bilia,* si

dice che *ne ha una, due, tre* o *morto,* quando il numero delle bilie perdute equivale a quello stabilito in precedenza come limite di giuoco.

13. Perdere una o più bilie si dice pure: *perdere un occhio, due, tre occhi* o *morto.*

I toscani chiamano *pistello* il giuocatore che perde una bilia; *mortale* chi ne ha perse due; *morto* chi ne ha perse tre.

14. Nella *gara* non si fanno due colpi di seguito, a meno di *prendere a fare.* In questo caso quegli che *prende a fare* s'impegna di vincere una bilia in quel colpo, e se non fa bilia la perde, anche senza mancare palle, senza perdersi in buca e senza far saltare la propria palla fuori dal biliardo.

15. Chi è *morto* esce fuori dal giuoco. Colui che rimane *vivo* per l'ultimo, vince la *gara* e ritira le *poste* versate da tutti gli altri giuocatori.

16. Chi è *morto* non può più rientrare nel giuoco: ma può comperare il giuoco di chi non sia ancora *morto.*

17. Quando nel giuoco restano due giuocatori soli, essi possono prolungare per due volte la partita di *due* o più bilie. Ma essi possono pure chiudere la partita dividendosi le *poste,* se a parità di bilie; o proporzionatamente alle *bilie* che ciascuno di essi ha.

10° — Partita di « sette e mezzo » *(proibito).*

1. Si giuoca con due palle, pallino e birilli, in un numero indeterminato di giuocatori, ciascuno dei quali giuoca per proprio conto.

2. Il pallino, in questo giuoco, conta mezzo punto; e contano mezzo punto tutti i birilli che stanno intorno al birillo centrale, che vale 7 punti.

3. Ciascuna buca ha un valore determinato da *uno* a *sei,* e si comincia a contare dalla buca della mattonella lunga di destra.

4. Ciascun tiratore riceve un numero d'ordine, e batte quando il suo numero viene nuovamente estratto, come nella *parigina.*

5. Oltre al numero d'ordine, ogni tiratore riceve, *coperta,* una carta da un mazzo di quaranta carte, che è valutata come nel giuoco alle carte del sette e mezzo.

6. Le figure contano mezzo punto; la *donna di cuori,* detta *matta,* vale da mezzo punto a sette a piacimento; le altre carte valgono tanti punti quanti ne rappresentano.

7. Il giuoco consiste nel fare sul biliardo quel dato numero di punti necessari per fare *sette e mezzo* o per approssimarsi a *sette e mezzo.*

8. Chi fa più di *sette e mezzo,* sballa, e perde la posta.

9. Un giuocatore tiene il *banco.* Esso giuoca per ultimo e ritira la posta da tutti coloro che saranno *sballati,* o che avranno fatto, con la carta e col biliardo meno punti del banco, o quanti il banco ne fece.

10. Se il banco *sballa,* paga la posta a ogni giuocatore, eccettuato a quelli che pure saranno *sballati.*

11. Un giuocatore che ha una buona carta in mano, o che si accontenta dei punti che ha, può non giuocare il colpo di biliardo.

12. Questo, come il *battifondo,* è considerato giuoco d'azzardo, e la legge proibisce che lo si giuochi nei luoghi pubblici.

11° — Il « battifondo » (*proibito*).

1. Il *battifondo* è un giuoco d'azzardo, proibito dalle leggi, benchè si giuochi ovunque in Toscana.

2. È una partita *alle buche,* e come questa si giuoca da un numero illimitato di giuocatori.

3. Uno dei giuocatori tiene *banco;* gli altri battono per turno una palla per ciascuno.

4. Colui che tiene *banco* determina il *fondo* del *banco,* cioè: la somma che il *banco* mette per far fronte al giuoco, e la *posta* o *messa* per ciascun giuocatore.

5. Quando la *posta* non è limitata, ciascun giuocatore può battere, scommettendo fino alla concorrenza del *fondo* del *banco.*

6. Quel giuocatore che vuole giuocare una somma pari al *fondo* del *banco,* prima di fare il colpo annunzia « *tutto banco* ».

7. Il tenitore del *banco* può non accettare la scommessa; nel qual caso si ritira il *fondo* e lascia il *banco* al giuocatore che annunziò « *tutto banco* ».

8. Questi deve rifondere il *banco* di una somma qualunque, perchè a lui spetta di determinarla, come pure fissare le *poste* dei giuocatori.

9. Colui che tiene il *banco* non può prelevare alcuna somma dal *fondo* del *banco,* risultante dal *fondo,* sommato colle *vincite* fatte, fino a tanto che non cede volontariamente ad altri il *banco.*

12° — Partita della « guerra ».

1. La *partita della guerra* si giuoca come la *parigina,* con due palle, con pallino e co' birilli.

2. Il numero dei giuocatori è illimitato.

3. Ogni punto ha un valore determinato prima di cominciare il giuoco. Così, varrà 5, 10, 15 o più centesimi a seconda della *posta* stabilita, che viene versata da ogni singolo giuocatore prima che s'incominci la partita.

4. Ciascun giuocatore percepisce o paga al *banco* la somma corrispondente ai punti fatti o *bevuti.*

5. La sorte determina il turno dei giuocatori.

6. il numero *uno* batte sull'acchito, che si ottiene mettendo una palla in *penitenza;* il pallino sul *punto* a un terzo del biliardo e in alto; mentre il giuocatore batte sulla sponda corta opposta.

7. Il giuoco consiste nell'addossare la responsabilità dei resultati del colpo successivo a chi giuocò il colpo precedente. Così, ad esempio:

Il giuocatore *uno* tira e non fa punti; valutandosi ciascun punto 5 centesimi, il giuocatore *uno* deve pagare quaranta centesimi al giuocatore *due.*

Il giuocatore *tre* tira e fa dodici punti; il giuocatore *due* paga al giuocatore *tre* quattro soldi, mentre il banco glie ne paga otto; e così di seguito, giacchè chi perde paga la differenza tra i punti vinti e quelli fatti dal giuocatore che segue.

8. Se il giuocatore *uno* fa punti al principio di partita, è il banco che paga.

9. Quando i punti vengono *bevuti* succede l'inverso e cioè: chi perde paga i punti perduti al giuocatore che lo precedette; ed al cominciar della partita al *banco.* Così, se il giuocatore *uno* perde cinque punti, paga al *banco* cinque soldi. Se il giuocatore *due* perde tre punti paga tre soldi al giuocatore *uno.* Ma se i punti persi dal giuocatore *due* fossero sette, il giuocatore *uno* non riceve che cinque soldi, mentre gli altri due vanno al *banco.*

10. La partita termina quand'è esaurito il *fondo banco.*

13° — Partita delle « boccette ».

La partita delle *boccette* è uno dei giuochi più particolarmente italiani.

1. Si giuoca da due fino ad otto giuocatori, con due, con tre, con quattro o con sei *pallette* (sono palle un poco più piccole di quelle con le quali si

giuoca la *partita dei birilli)*, di colore diverso, per ciascun giuocatore.

2. Si giuoca come la partita alle bocce di legno.

3. Va ad un numero determinato di punti: cioè ai 12, ai 24, ai 36 o 38, a seconda del numero delle pallette possedute da ciascuno dei giuocatori.

4. Vince uno o più punti quegli che più si approssima con una o più pallette al pallino.

5. Le pallette che vanno in buca o saltano fuori del biliardo sono considerate perse, nè possono essere tirate di bel nuovo nel giro.

14° — Partita alla « geometria ».

1. La *partita delle boccette* assume la denominazione *della geometria*, quando le *pallette* debbono toccare due mattonelle prima di avvicinarsi al pallino per guadagnare il punto.

2. La partita va ai 24 se con due pallette; ai 12, se con una palletta sola.

15° — La « carambola ».

Fare carambola significa toccare le due altre palle con la propria. L'azione di *fare carambola* ha dato origine al giuoco francese di questo nome, che viene eseguito da uno o da più giuocatori. La partita va a 30, a 50, a 100 punti. Generalmente nelle partite d'impegno si va da 150 a 200 punti.

Nella partita, ciascuna *carambola* conta un punto, salvo contrarie disposizioni accettate da coloro che giuocano la partita.

Il vincitore della carambola è quello che per primo ha raggiunto un numero determinato di punti.

Generalmente la *carambola* si giuoca su biliardo

senza buche. Qualora si giuochi sopra un biliardo con le buche, queste vengono convenientemente otturate; o non si tappano, e allora quando una palla va in buca viene ricollocata nella posizione che occupava al principio della partita. Quando una palla va in buca, nè si perdono, nè si acquistano punti.

Nella carambola la mira principale del giuocatore è di ravvicinare le palle per facilitarsi i colpi successivi, per fare una còsidetta *serie*. Per ravvicinare le palle bisogna generalmente urtare forte una palla, e piano l'altra. La pratica, più che tutto, può indicare la natura di tutte le combinazioni.

Quando il giuocatore, che batte, non è sicuro di fare *carambola,* è meglio che batta sulla rossa che sulla bianca; perchè se batterà prima la bianca, la palla con la quale ha battuto può venire a fermarsi vicino alla rossa, e se manca la *carambola,* si espone a lasciare all'avversario un colpo favorevolissimo e sicuro per fare il punto. Ma se batterà prima la bianca, potrà facilmente lasciare l'avversario in mezzo, e quindi nella difficoltà di fare la *carambola.*

Però, come massima generale, non è necessario di giuocare in modo da allontanare la propria palla dalle altre o da mandarla a fermarsi a una mattonella. Questo sistema è più nocivo a chi lo applica, che a colui contro il quale viene applicato

Le regole generali della *carambola* sono:

1. Prima di cominciare il giuoco, i giuocatori tirano per l'*acchito*, e cioè spingendo la palla contro la mattonella, dall'alto la fanno tornare verso quella bassa. Quegli, la palla della quale si è avvicinata di più alla mattonella del basso, ha la scelta di giuocare per primo, o di far giuocare l'avversario.

2. La partita di carambola si giuoca con tre palle, delle quali due bianche e una rossa. La *rossa* si colloca sul punto *a;* la bianca sul punto *b*. Con l'altra bianca, restando nel semicerchio segnato sul tappeto,

si batte la rossa per carambolare poi sulla bianca (fig. 9).

3. L'attacco diretto della rossa non è obbligatorio. Il giuocatore può quindi batterla di mattonella, di rinterzo, ecc., come meglio gli piace.

L'essenziale si è di far cambiare posto alla palla con la quale si giuoca.

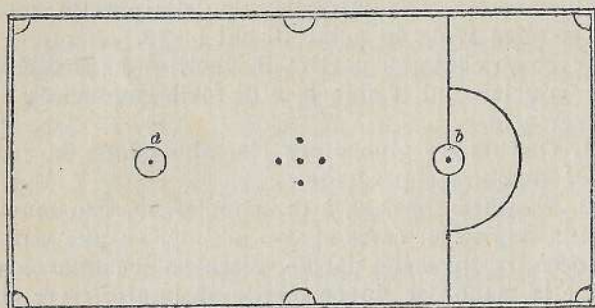



Fig. 9.

4. Il giuocatore conserva la mano; continua cioè a giuocare, fino a tanto che fa *carambola*. Perde il turno ed è sostituito da altro giuocatore quando non fa carambola, o quando commette un errore che gli fa perdere la mano.

5. Dopo il primo colpo, colui che ha giuocato per primo, e dopo tutti gli altri giuocatori possono battere la rossa o la bianca a piacimento, qualunque sia la posizione occupata dalle tre palle.

6. Quando una palla salta fuori del biliardo viene ricollocata sul semicerchio del quartiere, o posto primitivo; ma se il segno fosse occupato si pone in mezzo, se è la rossa: se è la bianca, nel semicerchio del quartiere.

7. Però, se il giuocatore che l'ha lanciata fuori

del biliardo, ha fatto *carambola*, il punto gli è contato favorevolmente e continua a battere.

8. Il giuocatore che tocca, ferma, o devia una palla, perde la mano e il punto fatto; anche se ha fatto carambola e se *sbiliarda* o *bastona* la palla, perde la mano; ma le palle restano ove furono lanciate da chi perdette la mano.

9. Quando due palle *combaciano*, due di esse si ricollocano ove erano al principio della partita, mentre la terza resta in mano di chi batte.

10. Dopo ciascuna partita il vincitore ha il diritto di cominciare lui il giuoco, o di farlo cominciare all'avversario.

11. Qualunque giuocatore che abbandona la partita è dichiarato perdente.

12. Il giuocatore, se è di mano o no, che muove il biliardo, soffia, come spesso accade, su una palla, la tocca, o, in poche parole, disturba il corso naturale e la mano del giuoco, perde un punto, eccezione fatta di quanto è detto all'art. 8.

13. La carambola guadagnata in seguito ad infrazione, o a disturbo del giuoco, non viene contata.

14. I presenti, facenti parte del giuoco, hanno il diritto d'intervenire, qualora vengano malamente o a torto computati i punti.

16° — Biliardo campestre.

Ancora un giuoco di palla, ed è l'ultimo, all'aria aperta, al sole, l'energia prodigiosa e il calore del quale producono tutti i fenomeni della vita vegetale, della vita animale, della vita umana!

Torniamo ancora una volta al sole; viviamo all'aria e al sole, quanto più ci è possibile, perchè esso rianima; perchè i suoi raggi sono sorgente inesauribile di salute; perchè dal sole le idee ricevono luce, colore, attrazione!

Il giuoco del biliardo campestre si fa sopra un terreno qualunque pianeggiante.

Per metterlo in pratica ci vogliono 4 birilli bianchi e uno rosso (alti intorno a 20 centimetri), tante palle, a colori o contraddistinte con un segno visibile, quanti sono i giuocatori; tante stecche, o palette, o martelli, o magli, che possono essere quelli co' quali si giuoca alla palla al maglio *(crocket)*, al trucco *(cricket)*, al *goolf*, ecc.

Il numero dei partecipanti al giuoco dipende dalle palle di cui si può disporre; ma in genere, il numero dei giuocatori si adatta all'ampiezza del campo. Si stabilisce la posta e il numero di punti da raggiungere per vincere.

Ogni birillo è segnato con un numero progressivo dall'uno al cinque; il cinque però è riservato al birillo rosso.

La sorte determina il turno dei giuocatori.

Il giuocatore designato dalla sorte a giuocare per primo, si acchita come nel biliardo, perchè come in questo i birilli sono disposti a croce sul terreno con quello rosso in mezzo.

Il secondo giuocatore spingendo con il martello, o maglio, la propria palla dal punto di partenza segnato sul suolo, deve cercare di colpire la palla del n° 1 e di spingerla sui birilli a ciò li faccia cadere. La somma rappresentata dai birilli atterrati è eguale ai punti da accreditarsi a chi fece il giuoco. I punti rappresentati dai birilli abbattuti per errore con la propria palla, sono segnati a vantaggio del proprietario della palla sulla quale si fece il giuoco.

La linea di partenza deve essere tracciata a un metro e mezzo dai birilli; i birilli distano da quello rosso 20 centimetri circa.

17° — La « bagattella ».

A vero dire la bagattella nel nostro idioma è un giuoco di mano fatto da' giuocolieri; però noi, italianizzando il termine francese, ci serviamo della parola bagattella per indicare il giuoco del biliardino, di cui qui è riprodotta la figura (n° 10).

Il giuoco è antico e può dirsi che rappresentasse, alcuni secoli addietro, il nostro giuoco di biliardo.

Il tavoliere della bagattella varia da metri 1,75 di lungo per 0,50 di largo; ma havvene di lunghi 4 metri e larghi 1 metro. I più, però, sono piccoli.

Generalmente si posano sopra una tavola. Il piano della bagattella è di marmo, di ardesia o di legno ben levigato, ricoperto sempre di un panno verde ben teso. Ha le mattonelle fabbricate come quelle del biliardo.

A una delle estremità corte la mattonella non è in linea retta, ma ad arco.

Sulla tavola, verso la mattonella arrotondata, sono praticate nove buche numerate dall'1 al 9. Il diametro delle buche è eguale a quello delle palle d'avorio con le quali si giuoca; ma le palle vi si incastrano per metà.

Le palle sono 9: 4 bianche, 4 rosse, 1 nera, e sono eguali in peso e in volume.

Le palle si spingono con una stecca da biliardo, ma alquanto più piccola.

Sulla *bagattella* o *biliardino* si giuocano varie partite che sono:

18° — Bagattella all'inglese.

A questo giuoco prendono parte due o più giuocatori, ma sempre in numero pari, e si dividono in due campi.

Al principio si mette la palla nera in *a*; il primo giuocatore mette la propria palla in *b* e batte sulla nera.

Se la palla che batte non tocca la nera, è messa fuori giuoco, e così anche quando torna indietro oltre la linea *m n*.

È necessario di non *morire*, perchè la palla nera raddoppia sempre i punti della buca nella quale cade.

Le palle che saltano fuori dal biliardo sono *morte*, nè si rimpiazzano.

Lo scopo del primo giuocatore è dunque quello di colpire la palla nera e di cacciarla in uno dei buchi (possibilmente di numero elevato) o di avvicinarla a uno di essi. I bravi giuocatori opinano che è meglio mandarla sul fianco delle buche, che nella buca segnata 1.

Fig. 10.
La bagattella.

Quando la palla nera è entrata in una buca il giuocatore deve procurare di occupare con le altre palle sue (le quattro bianche o le quattro rosse) più buche che può, e gli sono accreditati i punti rappresentati dai numeri delle buche occupate dalle palle, calcolando doppio quelli della buca occupata dalla palla nera.

Mandare le palle nelle buche non è facile. Le buche 6 e 4 si possono fare direttamente, ma per occupare le altre bisognerà battere prima la mattonella.

Quando il giuocatore non ha mandato, al primo colpo, la palla nera in buca, non è più obbligato a

batterla perchè entri in una buca, ma può limitare il suo giuoco alla occupazione delle buche con le palle proprie.

Giuocate tutte le palle di uno stesso colore, il giuocatore o i giuocatori, che le avevano, annotano i punti fatti e lasciano il campo al partito avverso. Lungo la cornice del biliardino sono praticati tanti buchi numerati i quali servono per segnare i punti.

19° — Partita « senza l'eguale ».

Si giuoca da due persone solamente. Un giuocatore prende le 4 palle *bianche;* l'altro le 4 *rosse*. La *nera* vien collocata in *a* (fig. 10).

Chi ha la mano, partendo sempre da *b,* batte con una palla la nera; e, fatto il colpo, gli succede nel turno l'avversario.

Il giuoco continua così, alternandosi i giuocatori.

Ogni giuocatore segna a suo vantaggio i punti rappresentati dalle buche occupate dalle *proprie* palle e dalla *nera,* se fu da lui spinta nella buca.

Generalmente si va ai 25 punti o ai 31.

20° — Il « Mississipì ».

Per giuocare questa partita, davanti alle nove buche si mette una specie di ponte, fatto a posta, che conta 9 archi numerati dall'1 a 9.

Il ponte deve ricoprire metà dei buchi e cioè tagliare col suo fianco superiore le buche 8, 9, 7.

Si giuocano le 9 palle; la nera può contar doppio.

Il giuoco consiste nel far passare le palle sotto uno degli archi, *ma dopo di aver toccato mattonella.*

La palla che passa sotto gli archi senza aver toccato prima la mattonella conta per l'avversario.

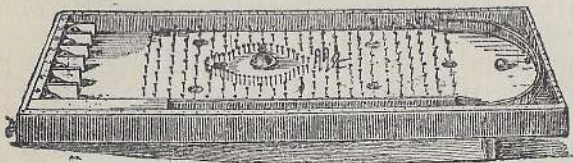



Fig. 11. — Biliardino alla tedesca.

La palla nera si colloca in *a*, che resta pure sotto il ponte, e nessun giuocatore marca punti, se non dopo di aver toccato la palla nera.

CAPITOLO SECONDO

OTTANTADUE GIUOCHI DI CARTE NON PROIBITI E PROIBITI

1° — Le carte da giuoco.

Le carte da giuoco sono d'invenzione sufficientemente antica, perchè le origini loro si perdono nella oscurità della barbarie del medio evo.

Secondo le notizie raccolte da Lud. Zdekaner le carte trassero la loro origine in Toscana e, a sostegno della sua affermazione, cita la testimonianza diretta della *provvisione* fiorentina del 23 marzo 1376, nella quale si dice un giuoco nuovo quello dei *Naibi*, e a questo giuoco novello si applicano le leggi sulla zecca.

Messa a confronto la citazione dello Zdekaner con quella di Jacopo La Croix [1], che, basandosi sugli statuti di Assisi, afferma essere i *Naibi* identici alle carte da giuoco, se ne deduce che l'origine di queste è prettamente italiana.

Partendo dall'accennato canone, nel 1769, il Merlin pubblicava una dottissima monografia sulle carte da giuoco [2], la quale ci dà notizie così precise sulle

(1) *Sur les cartes à jouer.*

(2) *Origine des cartes à jouer.* Paris 1869.

carte da giuoco in generale e particolarmente su quelle dei *tarocchi*, che più e meglio non si potrebbe desiderare. In questo penoso lavoro di ricerche, però, il francese Merlin era stato preceduto da un italiano, dal conte Leopoldo Cicognara [1], il quale per primo attribuì l'invenzione delle carte ad un bolognese, certo Francesco Fibbia, che fiorì tra il 1360 e il 1410.

L'affermazione del Cicognara, però, trova un oppositore critico nello Zdekaner, che nel suo pregiato studio sulle carte da giuoco ammette bensì che il Fibbia abbia potuto essere l'ideatore di una novella maniera di giuocare a' *tarocchi bolognesi;* ma non ammette che questi dal Fibbia fossero stati ideati, malgrado l'autorizzazione concessagli dai XIV Riformatori della città, di porre lo stemma dei Fibbia nella regina di bastoni, e quello di sua moglie, figlia di Giovanni Bentivoglio, nella regina di danari.

Sta, però, il fatto, ed è accertato, che già nel secolo XIV, le carte italiane erano divise in *spade, danari, coppe* e *bastoni;* e quelle francesi in *picche, fiori, cuori* e *quadri.*

L'uso delle carte da giuoco, come tutto quello che alimenta il vizio e fa perdere gaiamente il tempo, si propagò con rapidità vertiginosa, tanto vertiginosa, che le fabbriche italiane, e ce n'erano parecchie, non potevano giungere a soddisfare il numero straordinario delle domande, finchè fu necessario fare ricorso alle fabbriche straniere, le quali ne mandavano tante e poi tante in Italia da costringere l'associazione dei *maestri d'arte* degli *incisori* e *dipintori* di figure a fare istanza al Senato Veneto di proibire per decreto la importazione delle carte e delle immagini impresse e dipinte negli Stati esteri, *sotto pena di sequestro di esse e di ammenda.* Ciò che il Senato

[1] Memorie spettanti alla storia della Calcografia. Prato 1831.

Veneto accordò con suo decreto degli 11 di ottobre del 1441.

Le prime carte da giuoco, o *Naibi*, consistevano in foglietti di pergamena artisticamente figurati e dipinti da' più celebrati maestri di allora, come ne fan fede parecchi atti notarili di Firenze. Ma allora, più che a sollazzare e ad alimentare la infingardaggine e i vizî dei grandi, servivano a trastullare i piccini, tant'è che negli statuti del contado fiorentino del principio del secolo XV, si dicono, i *Naibi*, giuoco *tutto innocuo e permesso*.

Di queste antichissime carte da giuoco non è pervenuto sino a noi — almeno da quanto è risaputo — un solo mazzo completo; ma quelle poche in xilografia, benchè deteriorate dall'uso e dal tempo, hanno raggiunto prezzi favolosi, che parebbe pazzia il raccontarli, se non fosse invece più che vero.

Troppo lungo e oltre i modesti confini di una sommaria enciclopedia sui giuochi sarebbe, se volessi intrattenere il lettore sopra un argomento altrettanto curioso quanto interessante, sia per la storia del giuoco, sia per gli incunabuli della xilografia e dell'arte della stampa. Sull'argomento è stato di già tanto scritto e da dotti e da profani, com'è facile dedurlo dalla *bibliografia* di *giuochi di carte* [1], pubblicata da Alfredo Lenzi bibliotecario della Braidense, tolto nel fiore della vita all'affetto degli amici e alla scienza bibliografica, che egli coltivava con sapere e con amore.

2° — I tarocchi.

Il giuoco dei *tarocchi*, secondo l'opinione *dei più*, è d'invenzione degli antichi Egiziani. Ma se anche *i più* sbagliano, certo non errano, affermando che

---

[1] Firenze, Landi, 1892.

viene dall'Oriente. Presso gli Egiziani antichi, come presso i moderni zingari, i tarocchi avevano un significato simbolico, sul quale molto congetturarono, e molto congetturano ancora i cultori della cartomanzia, i quali si servono di tarocchi speciali per leggere nel futuro e per altre pratiche superstiziose, inventate per gabbare i credenzoni.

In tutta Italia, ma più specialmente in Piemonte e in Lombardia, si giuoca ai tarocchi.

Ogni provincia ha il suo codice di giuoco; ma quello qui riassunto è il piemontese, accettato dalla maggioranza.

Dei tarocchi.

Per fare una partita in regola ci vogliono settantotto tarocchi, tra i quali si distinguono:

22 *Trionfi,* compreso il *Folle,*
14 *Danari,*
14 *Coppe,*
14 *Spade* e
14 *Bastoni.*

I Trionfi sono:

Folle . . .	n.°	0.	Forza . .	n.°	XI.
Bagatto . .	»	I.	Appiccato .	»	XII.
Papessa . .	»	II.	Morte . .	»	XIII.
Imperatrice .	»	III.	Temperanza	»	XIV.
Imperatore .	»	IV.	Diavolo . .	»	XV.
Papa . . .	»	V.	Casa . . .	»	XVI.
Amore . .	»	VI.	Stelle . .	»	XVII.
Carro . . .	»	VII.	Luna . . .	»	XVIII.
Giustizia . .	»	VIII.	Sole . . .	»	XIX.
Eremita . .	»	IX.	Angelo . .	»	XX.
Fortuna . .	»	X.	Mondo . .	»	XXI.

I Danari sono 14 e cioè:

l'uno (asso)	l'otto
il due	il nove

il tre	il dieci
il quattro	il fante
il cinque	il cavallo
il sei	la donna
il sette	il re.

Così è delle Coppe, dei Bastoni e delle Spade. Quindi, prescindendo dai Trionfii, si hanno quattro *Pallii* o *Sequenze*.

Nei Danari e nelle Coppe l'asso prende il due, il tre, il quattro, ecc., fino al dieci; ma non il fante, nè il cavallo, nè la donna, nè il re.

Il re prende invece il fante, il cavallo e la donna, il dieci, il nove, ecc., eccettuato l'asso.

La donna prende tutte le carte eccettuato il re e l'asso.

Il cavallo prende tutte le carte della stessa *sequenza* ad eccezione dell'asso, del re, e della donna.

Ma, nelle Spade e nei Bastoni, le cose cambiano. La carta maggiore prende sempre la carta minore, purchè sia sempre del *pallio* o *sequenza* che si giuoca. Esempio: Tizio giuoca il tre di Bastoni; Cajo giuoca il quattro, e prende il tre. Cajo giuoca il sei di Spade, Tizio giuoca il sette o l'otto o il nove, ecc., o il fante ecc. fino al re, e prende il sei e le altre carte inferiori, compreso l'asso.

Ciò premesso, resta inteso che nelle Coppe e nei Danari la carta di numero inferiore prende quella di numero maggiore, ad eccezione delle figure del medesimo *pallio* o *sequenza,* e che nelle Spade e nei Bastoni succede proprio il contrario; cioè, il più prende il meno.

I trionfi o tarocchi sono 22. Il trionfo maggiore prende sempre il minore, eccettuato l'Angelo, segnato col n° XX, che da noi prende il Mondo segnato col n° XXI.

Conosciute le carte e i trionfi col numero loro, non

resta che a esperimentare il giuoco per imparare a contare i punti, cosa essenziale per chi giuoca.

Ecco il valore delle carte:

Ogni re	conta	5	punti
Ogni donna	»	4	»
Ogni cavallo	»	3	»
Ogni fante	»	2	»
L'Angelo	»	5	»
Il Bagatto	»	5	»
Il Folle	»	4	»

Ma non al giuoco del Trentuno, nè al Sedici; perchè in questi due giuochi si conta solamente uno, e in talune provincie vien preso dal Bagatto.

Della maniera di giuocare ai tarocchi.

1. Prima di giuocare a qualsiasi giuoco, la sorte decide chi debba per primo tenere il mazzo. A questo scopo uno dei giuocatori mischia le carte, e sarà primo a fare il mazzo quegli a cui sarà toccato il primo trionfo, o quell'altra carta che d'accordo avranno indicata i giuocatori.

2. Permetterai, dice il Codice piemontese, prima che tu dia le carte, che io le coppi (alzi) a mio senno. Una sola carta non si può coppare; ma voglio coppar basso, perchè dice il proverbio: Chi coppa basso, guadagna. Quelle che sono coppate le metterai sotto le altre, e le altre che erano sotto, debbono trovarsi al disopra del mazzo. Ricordati sempre, quando giuocherai, di dar a coppare a chi ti siede a sinistra; se questi non vuole, copperà l'altro; quando tutti ricusino, darai tu allora le carte, come sono state mischiate.

3. Se coppando si volterà una qualche carta inavvertentemente, sicchè essa si veda dai giuocatori, tu chiederai subito se devi di nuovo mischiare, e quando

ti si risponda di sì, tu subito mischierai e darai a coppare nuovamente, purchè il giuoco non siasi ancor visto da alcuno.

4. Prima che si coppi abbi avvertenza di dir sempre in quante carte vuoi dare; e qualora tu voglia in progresso cambiar data, devi sempre chiederne permesso agli altri giuocatori, altrimenti ti faranno pagare la partita semplice.

5. Nel distribuirne le carte bada bene di non dar giuoco fallo, cioè una carta di più o di meno di quella che dar dovevi, perchè in tal caso ti farò pagare la partita, come la pagherò io, quando, coppando, andrò a vedere la carta che resta in fondo del mazzo coppato, se pur questo vizio non mi sarà passato per buono da tutta l'assemblea con cui giuoco, la quale ami praticare il simile. È però inciviltà.

6. Prima di dare le carte dirai ancora ai compagni tuoi se giuocasi la *rola,* il *marcio,* quanti punti richiedansi per essere di *smarcio;* se avendo o il Folle o lo Scarto; o lo Scarto ed il Folle, si perde la partita *rola,* ecc., secondo si vuol giuocare a questo o a quell'altro giuoco. Tutto questo si deve conchiudere chiaramente prima di dar le carte, come pure di quanto si giuochi la partita semplice, qualunque sia il giuoco che facciasi.

7. Se darai o t'accorgerai d'aver dato giuoco fallo prima che abbi scartato, sarà bene che tu lo dica subito, perchè così non perderai che la mano.

8. Debbo pur avvisarti che quando ti si porgono le carte a coppare, tu puoi, se ti piace, tralasciar di coppare; anzi per trattare civilmente, qualora vedessi che il tuo compagno sotto la tua *coppa* non avesse mai un giuoco di vaglia, farai bene una qualche volta a tralasciar di coppare, o far coppare da un altro.

9. Date le carte, non si deve nè parlare, nè guar-

dare il giuoco d'altri, nè far segno nè cenno di sorta, massime se si giuoca tra più persone. Così si eviteranno parecchi litigi, e non si correrà il rischio di soggiacere ad alcuna penale. Chi parla o fa segni, pregiudica qualche volta sè stesso come gli altri.

10. Baderai pur bene di non dare le carte quando non ti spetti, e succedendoti, cesserai di dare al primo avviso che ti venga fatto, e rimetterai il mazzo a chi di ragione: così non soggiacerai ad alcuna penale, salvo che tu sia solito farlo per abuso o malizia. Se poi le carte fossero già date, e lo scarto fatto, saranno le medesime carte ben date, e tu che le desti pagherai a tutti la partita semplice e seguirà il giro a suo turno come se non vi fosse stato sbaglio. Chi è stato saltato abbiasi il danno in pena della sua disattenzione.

11. Nel giuoco la parola vale tutto, così bisogna andar guardingo nel dire *a monte*, come usasi comunemente, e quando si è detto, bisogna adattarsi al danno che ne consegue.

12. Sta pur attento a non giuocare la carta, quando non ti tocca; e succedendoti, ritirerai subito la tua carta, se giocasi in due persone; se in più, avrai pazienza e pagherai ciò che l'uso o l'accordo avrà stabilito. Studia pur bene prima di giocare la tua carta, perchè, giocata, non potrai più ritirarla.

13. Tu sarai sempre padrone di contare i tuoi punti, ma non quelli degli altri, cosicchè devi stare sempre attento alle carte non giocate; da questa attenzione dipende molte volte il buon esito del giuoco.

14. Se dirai: ho scartato, e poi volessi cambiare lo scarto, non potrai più, ancorchè t'accorgessi di aver fatto errore; ed a questo proposito ritieni bene in mente che non si possono scartare gli onori, cioè nè il Re, nè l'Angelo, nè il Folle, nè il Bagatto,

salvo che Bagatto sia solo, senza il Folle. Il Folle ancora si potrà scartare, ma in un sol caso, cioè quando si sia certo di far *rola*. In molti giuochi però, come a *permesso,* si potrà il Folle dar via quando torni in acconcio, cambiandolo in un'altra carta.

15. Se a bella posta o per inavvertenza rinnegherai, cioè non risponderai di quella sequenza o pallio che giocasi, avendone, sarai obbligato a pagare ai compagni la partita semplice, eccettochè le carte siano ancora in tavola da coprire; ed in tal caso chi ha giocato il primo lascierà la sua carta, chi ha rinnegato la cambierà, e tutti gli altri appresso saranno ancora padroni di ricambiarla.

16. Ti guarderai pur sempre dal prendere punti al tuo compagno, perchè se sarai colto sul fatto, pagherai, ancorchè avessi guadagnato. Farai dunque benissimo ad osservare che ciò non si faccia da altri con tuo danno.

Elenco dei giuochi dei tarocchi detti di commercio.

1. L'undici e mezzo.
2. Il quindici.
3. Il sedici.
4. il trent'uno al più.
5. Il trent'uno al meno.
6. In tre a venticinque.
7. In quatro, ossia in partita.
8. Al sessantatre.
9. A chiamare il re.
10. Al Permesso semplice in tre, quattro o cinque.
11. Al Permesso castrato in tre, quattro o cinque.
12. Al Permesso castrato con Bagatto dichiarato ultimo.
13. Al Dottore.
14. Al Mittigati in due col morto.
15. Al Mittigati in due collo scarto compito.

16. Al Mittigati in tre.
17. Al Consiglio coll'intiero mazzo dei tarocchi.
18. Al Consiglio castrato.

La maggior parte di questi giuochi sono caduti in disuso ad eccezione della *partita in quattro* e del *venticinque in tre,* dei quali seguono succintamente le norme.

3° — I TAROCCHI IN QUATTRO.

È sempre il Codice piemontese pel giuoco dei tarocchi, che consiglia.

Il giuoco *fallo* consumato farà perdere la distribuzione, ossia la *mano.* Se poi succede nell'ultimo *scarto,* allora si perde la partita semplice, quando quegli che lo commette non ecceda in vincita trentasei punti.

Non eccedendosi questo numero, e rimanendo a soli trentasei, la partita non sarà nè vinta nè perduta; poichè, perdendo trentasei, col giuoco *fallo* consumato, rimane in pace, e pagando l'onoranza di dieci punti segue lo *scarto* a chi succede.

Il rifiuto, o rinnegamento, quand'è fatto ad arte e con malizia, paga la partita, come si disse nel giuoco precedente.

Lo *scarto* dei tarocchi, quando non ve ne siano altri, è permesso: quello degli *onori* è vietato rigorosamente.

Ogni *onore* vale per cinque punti.

In questo giuoco è proibito ogni qualunque parola, o segno particolare, tendente a scoprire il giuoco del compagno a danno degli avversari; sono però permessi i segni di convenzione fatti sulla tavola secondo l'uso.

4° — I tarocchi in tre a venticinque.

Sembrerà alquanto duro e malagevole il sottomettersi alle regole prescritte dalla giustizia e dal comune reciproco vantaggio in questo giuoco; eppure, se si vuole eguale l'interesse dei tre giuocatori, si deve soggiacere a quanto segue:

1. Il giuoco *fallo* consumato precedendo nella prima o seconda distribuzione dei tarocchi, farà perdere la cosidetta *mano*, ossia *scarto* a chi la fece fallosa, e con essa l'onoranza di cinque punti a caduno dei due avversari.

2. Se in terza mano, ossia ultima distribuzione, perderà la partita, sempre quando chi l'ha commesso non oltrepassi in guadagno il numero di ventisei punti; nel qual caso ritenendo unicamente il soprappiù, pagherà l'onoranza semplice a quello che lo segue, il quale distribuirà di bel nuovo i tarocchi e l'onoranza doppia, cioè di dieci punti al secondo, il quale è privo del vantaggio del secondo *scarto*.

3. Quando uno dei giuocatori sarà giunto a quel termine di vincita che non può più perdere la partita, cioè avrà nell'ultima distribuzione più di ventisei punti di guadagno, sarà obbligato a giuocare, come si dice, *da fuori;* cioè tutte le sue carte *firme* senza più tirarne alcun partito sulle inferiori; quindi, dovendo perderle, le darà a quello dei giuocatori che imparzialmente occorrerà. Contravvenendo a tale obbligo, pagherà l'onoranza di cinque punti per volta a caduno dei due avversarî.

4. Il rifiuto o rinnegamento pagherà l'onoranza di cinque punti pure a caduno degli avversarî, restituendo la carta ingiustamente presa: a meno che non risulti chiaro averlo fatto maliziosamente, chè in tal caso, *chi rifiuta paga.*

5. Chi scartasse alcuno degli *onori*, paga la partita: per *onori* s'intende i *Re*, l'*Angelo*, il *Bagatto* e il *Matto*.

5° — Tarocchi alla Svizzera.

Con le nostre carte dei tarocchi gli svizzeri giuocano in tre persone; ma dànno 75 carte (25 a ciascuno) su 78. Quegli che fa carte prende le tre supplementari e scarta quella che meno gli avvantaggia il giuoco.

Il vincitore guadagna quanto fu convenuto, e come quegli che per primo raggiunge i punti stabiliti.

Il valore delle carte è:

5 punti pel *mondo*	4 punti per la *regina*
5 » » *re*	3 » » i *cavalieri*
5 » » *saltimbanco*	3 » » il *matto*.

Le carte di trionfo sono 21 e cioè:

1. Il saltimbanco.	11. La forza.
2. La papessa.	12. L'appiccato.
3. L'imperatore.	13. La morte.
4. L'imperatrice.	14. La temperanza.
5. Il papa.	15. Il diavolo.
6. L'innamorato.	16. La casa di Dio.
7. Il carro.	17. La stella.
8. La giustizia.	18. La luna.
9. L'eremita.	19. Il sole.
10. La fortuna.	20. Il giudizio.
	21. Il mondo.

6° — Il « tresette » e varie maniere di giuocarlo.

Non è il caso di discutere qui se il giuoco del *tresette* abbia avuto origine nella Spagna o a Napoli; fatto sta ed è, che in Italia il *tresette* si conobbe

se non prima, certo contemporaneamente agli spagnuoli, ed in Italia il giuoco assunse forme e regole novelle e varie in ciascuna regione della penisola. E perciò, mi limiterò qui a ripetere quelle accolte e praticate dalla maggioranza [1].

Il *tresette* si giuoca con un mazzo di 40 carte italiane; benchè in talune provincie usino le carte da tarocchi, distinte con *bastoni, coppe, spade* e *danari,* piuttosto che con *picche, fiori, cuori* e *quadri.*

Il *tresette* si può giuocare in due o in quattro. Quando si giuoca in due, ciascuno giuoca per proprio conto; se in quattro si fa a compagni, che si accoppiano alternandosi con gli avversarî.

Se i giuocatori sono cinque o sei, uno o due di essi fanno i *signori* e rimpiazzano nella partita successiva i perdenti, o uno dei perdenti.

Generalmente però, si giuoca in quattro.

♣

L'ordine e il valore e le combinazioni delle carte.

L'ordine delle carte è il seguente:

il 3 è superiore al 2; questo all'asso: l'*asso* al *re;* il *re* alla *dama;* la *dama* al *fante;* il *fante* al *sette;* il *sette* al *sei;* il *sei* al *cinque* e questo al *quattro.*

La *napoletana* si compone del 3, del 2 dell'*asso* dello stesso seme, e vale tre punti.

---

[1] La storia del tresette, scherzo poetico di G. G. C. di V. (Giulio Cesare Grandis). Napoli, tip. Vincenzo Moracco, 1886, in pp. 32.

Indico agli amatori del tresette, questo poemetto, che è degno di essere letto. Il poeta, in nove canti in sesta rima, finge che un certo Patekiù Soma-Detung frate, di soprannome Chiappino, sia stato l'inventore del tresette e descrive le regole del giuoco. Il poemetto comincia: «Tasso cantò del bellicoso Argante».

Il giuoco del tresette ha una bibliografia a sè, e un saggio ce ne dette nella sua *Bibliografia italiana dei giuochi di carte* il compianto bibliotecario Alfredo Lensi.

Valgono pure tre punti i tre assi, i tre 2 e i tre 3.

E si contano quattro punti per i quattro assi, i quattro 2, i quattro 3.

Le regole del giuoco.

Prima di cominciare la partita i giuocatori fissano i punti da raggiungere da una delle parti contrarie per vincere. Generalmente si fa ai 21 o ai 31 o ai 41. I punti di *napoletana*, degli assi, dei due, dei tre, devono essere accusati a principio di partita e *dopo* che il *giuocatore di mano* ha giuocato la sua prima carta.

La sorte designa chi deve fare il mazzo. Quegli a cui spetta, mischia le carte, le presenta al compagno di sinistra perchè *alzi*, e quindi distribuisce cinque a cinque le carte ai quattro giuocatori.

Accusando, non si è in obbligo di scoprire le carte; sibbene si deve indicare il seme della *napoletana* e quello degli assi, dei 2, dei 3, *che manca*.

Se nell'*accusare* un giuocatore sbaglia e accusa, a mo' d'es., tre 2, quando ne ha quattro, perde il punto del 2 non accusato in tempo opportuno. Se però lo sbaglio consiste nell'accusare tre assi, tre 2, tre 3, pure avendone due soli, il giuocatore o i giuocatori che hanno commesso l'errore perdono tutti i punti che possono aver fatto col mazzo durante le *dieci mani* di ciascuna partita.

I punti di mazzo si calcolano così: tre figure di qualsiasi seme contano un punto; tre 3, tre 2, tre *re*, tre *donne*, tre *fanti* si contano pure un punto. Ma le carte dal quattro al sette non hanno valore. Ogni asso vale un punto.

Chi guadagna l'ultima mano segna un punto.

Le partite si vincono, o si perdono, in varie maniere e cioè collo *stramazzo*, collo *stramazzone*, con la *collada* o *cappotto*; con il *colladone* o *cappottone*;

e con il *collatondrione,* tutti termini particolari del giuoco del *tresette,* derivanti dalla lingua spagnuola.

Lo *stramazzo* si ha quando due compagni nelle dieci giuocate di mano non sono riesciti a guadagnare nemmeno un punto. Lo *stramazzo* resta anche quando i perdenti facessero l'ultima mano, che come si sa, vale un punto. Chi vince con lo *stramazzo* incassa tre volte la posta di giuoco pattuita.

Lo *stramazzone* si ha quando uno solo dei giuocatori, senza l'aiuto del compagno, fa lo *stramazzo;* ma in tal caso l'autore dello *stramazzone* incassa sei volte la posta. Però, come per tutte le altre condizioni di giuoco, è bene essere chiari e precisi anche su questa, per evitare dissidî o dispute.

La *collada* o *cappotto* s'ha, quando i due compagni di una partita in quattro fanno tutte le levate o mani. In tal caso vincono quattro volte la posta di giuoco.

Il *colladone* o *cappottone* si ha quando uno solo dei giuocatori ha fatto tutte le levate o mani, ed in tal caso riceve otto volte la posta.

Il *collatondrione* si ha, quando il giuocatore di mano può scoprire una *napoletana decima,* e cioè quando le 10 carte di uno stesso seme sono tutte in mano sua.

Chi ha il *collatondrione* esige sedici volte la posta; ma gli 11 punti del mazzo si accreditano ai due giuocatori che non sono compagni con chi ha fatto lo *onore.*

Per *onori* nel giuoco s'intendono appunto gli *accusi* e i colpi speciali di cui ora s'è detto.

In talune provincie d'Italia quegli o coloro che guadagnano una partita col solo *accusare,* non possono riportare i punti fatti in più del necessario per vincere alla partita successiva; sibbene lo possono coloro che vincono con i punti fatti con le *levate* o *mani.*

È lecito domandar conto dell'*accusa* fino a tanto che la prima mano non è stata coperta, e prima che venga giuocata una carta della seconda mano.

La partita è vinta da quella coppia di giuocatori, che per i primi si dichiarano *fuori* per aver raggiunto il numero di punti stabilito. Però, coloro che si dichiarassero *fuori* e che effettivamente non lo fossero, perdono i punti della partita in corso, che in numero di 11 vanno a vantaggio della parte avversa.

Le carte prese durante la partita non si possono vedere più, dopo che furono coperte. Nè è lecito vedere quelle del compagno, nè quelle degli avversari, giuocate o non giuocate.

Eccezione è fatta per le carte giuocate di *prima mano,* purchè non si sia incominciata la seconda.

Il giuocatore che, per errore, invece di una, getta due carte deve lasciare sul tavolo la carta di sotto, e non quella che è completamente scoperta.

Chi marca punti che non ha fatto, perde la partita; chi trattiene carte che non gli spettano, perde i punti guadagnati nella partita.

Solamente, durante la prima mano si può domandare a chi appartengono le carte giuocate.

Durante il giuoco non è lecito parlare, far segni, o ricevere suggerimenti da chicchessia.

Dell'invito e contro invito, delle risposte e degli scarti.

Dopo avere esaminato le carte, chi è di mano ne giuoca una.

Quando s'ha una *napoletana,* s'incomincia sempre a giuocare l'*asso,* onde non resti ingannato il compagno; ma nel giuocare si fa l'*accusa.*

Quando si ha un 3 e un 2 insieme a una o a due carte piccole dello stesso seme, senza però avere la probabilità di prendere l'*asso,* perchè le carte grosse

cadono sulle prime due, s'incomincia col 2. In tal guisa il compagno resta prevenuto, e se ha l'*asso*, in terza od in quarta, prima giuoca le piccole carte e per ultimo l'*asso*, qualora abbia in mano un buon giuoco da continuare; altrimenti sul 2 o sul 3 getta l'*asso*.

Se non ha l'*asso*, il compagno previene il socio che ha il 2 o il 3 giuocando la carta più alta che ha in mano.

E qui cade in acconcio di ricordare che è d'obbligo rispondere sempre e sempre giuocare le carte di seme eguale a quello della carta giuocata da chi è di mano. Chi trasgredisce a questo principio perde i punti che ha fatto nella partita.

Avere una carta in quarta, in quinta, in sesta, vuol dire avere quattro, cinque, sei carte dello stesso seme.

Quando si ha un 3 in quinta, con l'asso; o il 3 in sesta od in settima col *re*, s'incominci a giuocare il 3. Ciò costituisce un invito al socio di giuocare il 2 se lo ha; altrimenti, non gli resta che di attendere il beneplacito degli avversarî, e gli servirà di buona regola per il seguito. Quando non si hanno carte da *napoletana*, non si fa invito.

L'*invito* al compagno è di molte gradazioni. La massima è costituita dal *due*, perchè fa supporre che vi sia il 3, o almeno l'*asso* con gran seguito. Il compagno *invitato* col due deve prendere col 3, se lo ha, o che giuochi un'altra carta dello stesso seme. Ma se egli ha carte sicure in mano le fa tutte e poi torna all'invito del compagno.

Giuocare un 4, un 5, un 6, od un 7 significa invitare il compagno a giuocare un 3 o un 2 o un asso. Si risponde all'invito vincendo la *mano* colla più importante tra le proprie carte, e rigiuocandone un'altra minore, ma dello stesso seme.

Contro invito si dice quando un giuocatore s'impa-

dronisce della prima carta giuocata diversa da quella che il compagno sembrava desiderasse nel fare l'invito, e quando si giuoca una carta bassa del seme in giuoco, perchè significa avere un seguito sicuro e probabilmente più grande di quello che si suppone in mano al compagno.

Della risposta.

La *risposta* consiste nel giuocare la propria carta in relazione a quella giuocata da chi fu di mano; e cioè: o si giuoca a superare e a *prendere;* o a *scartare.* Lo *scarto* indica appunto al compagno la serie di carte di uno stesso seme, che possiede quegli che giuoca. L'invito sul 2 non si fa mai (tranne quando vi si è costretti) se non si ha detta carta in quarta o in quinta.

Rispondendo al compagno con una carta piccola e dello stesso seme di quella da lui giuocata, vale prevenirlo che s'ha in mano buone carte del seme giuocato; ma significa tutto l'opposto, quando si risponde con una figura.

Allorchè si risponde al compagno con una carta bassa appartenente a seme diverso da quello giuocato, si interpreta come avviso di chi risponde « non ho alcuna buona carta »; ma se si scarta con figure di seme diverso dal richiesto, significa: ho buone carte del seme della figura scartata.

Quando il compagno o socio accusa tre 3, l'invito col 2 di uno dei tre accusati è eccellente. Se, in tal caso, si ha un gran seguito, si giuoca il 2 perchè il socio lo sappia, e giudichi se gli conviene di prenderlo col 3, o di conservarlo per quando l'asso scenderà sulla tavola.

Qualunque sia, poi, la carta giuocata da chi ha accusato tre 3, si considera carta d'invito, e perciò il socio deve assecondare il giuoco. Così, per es., se

chi ha accusato tre 3, giuoca un *re*, il socio dovrà ritenere che il giuocatore si tiene sicuro dell'*asso*; oppure che dispone di una serie importante di carte del seme a cui il *re* giuocato appartiene. E questo s'ha da ritenere in via assoluta, perchè è ritenuto come canone accettato dall'universale, essere errore gravissimo giuocare a principio di giuoco una figura di un seme del quale non si posseggono più di una o di due carte.

Sempre quando per le carte che si hanno in mano, è assicurata la impossibilità dello *stramazzo* e del *cappotto*, ecc.; ma non si può fare un buon invito, disponendo solo di un *re* o di una *donna* in quarta, di un dato seme. Allora si giuoca la carta più bassa di questo seme, a fine di far perdere una buona carta agli avversarî e metterli nella condizione o di perdere l'asso, o di sacrificare un 2 o un 3 per un giuoco nullo. Questa maniera di giuocare si dice: *fare un falso invito.*

Quando s'ha un asso in terza è bene giuocarlo sempre sull'invito del compagno. Ma se anche l'asso vi venisse sorpreso da un avversario, voi avrete sempre assicurato al compagno la riuscita della serie che si è prefisso di fare.

Il ricordarsi di tutte le *accuse*, di tutti gli *inviti* e di tutte le carte *passate* è di massima, anzi di assoluta necessità, in questo giuoco, quando s'abbia desiderio di vincere.

Queste sono le principali e non tutte, chè ci vorrebbe altrimenti un volume, le regole del giuoco di *tresette*, il quale difficilmente si potrà apprendere sul libro, sibbene e presto vedendolo giuocare o giuocandolo dopo avere apprese le regole generali qui enunciate. E, giuocare una partita a *tresette*, non vuol dire giuocare a caso, alla carlona; ma con riflessione e accortezza; conservando il massimo silenzio, affinchè la mente non sia distratta dall'esa-

me degli *inviti* che vengono fatti, dalle *risposte* date, e dalle carte che volta a volta passano.

7° — Le regole di « Chitarrella ».

Le poche cose che ho scritto fin qui, sul giuoco del *tresette*, sarebbero ben misera cosa, se in mio aiuto non fosse venuto l'ottimo amico, l'illustre professore comm. Fumagalli, offrendomi le regole che, su questo giuoco di carte, ha tramandato ai posteri Chitarrella.

Chi è Chitarrella?

Sul Chitarrella non si hanno precise notizie; ma si ha motivo di credere ch'egli fosse un sacerdote del secolo XVIII, autore delle regole del *mediatore* e del *tresette* (scritte in latino maccheronico) (1). Questo codice di don Chitarrella è rimasto celebre e raro, quanto comuni e proverbiali si sono fatti i suoi aforismi, come.

Quarto rege saginato, cum astutia tu buxato
Ubi buxatur ibi tornatur.

Ed ecco le regole di don Chitarrella per vincere a *tresette.*

1. Il giuoco del tresette prende nome da tre sette, perchè in esso comunemente tre sette valgono tre punti.
2. Questo giuoco si fa da quattro giuocatori, che giuocano in società, due contro due.
3. In qualche luogo uno dei giuocatori chiama di prima mano un tre, un due, o un asso, ed è suo compagno colui che l'ha tra le sue carte. Questa società in ciascuna partita si rinnova.
4. Altri usano cambiare compagno dopo un determinato numero di partite.
5. Il numero, i semi e il valore delle carte procedono al modo stesso del mediatore, e cioè il mazzo è di

(1) *De regulis ludendi ac solvendi in mediatore et tresseptem.*

quattro *semi* o *colori*, spade, coppe, denari e bastoni, ognuno dei quali si compone di 10 carte, cioè dall'asso al 7, e di tre figure: *donna* (vale 8), *cavallo* (vale 9), *re* (vale 10), che nelle carte francesi sono: *fante* (vale 8), *donna* o *regina* (vale 9), *re* (vale 10).

Hanno maggior valore i 3, seguono i 2, l'asso. Quindi le altre carte in ordine discendente. Il 2 e il 3 dello stesso seme si addimanda *venticinque;* il 3 e l'asso *ventinove;* il 2 e l'asso *ventotto;* le tre carte insieme, sempre dello stesso seme, formano la *napoletana.*

6. Uno mischia le carte; quello a sinistra alza le carte (le divide in due) e il terzo di destra giuoca di prima mano.

7. Avendo tre assi in mano, si fanno tre punti; e così dei due e dei tre. L'asso col 2 e col 3 dello stesso ordine vale pure tre punti, e la loro unione si chiama *napoletana*, perchè soltanto in Napoli si fa questo.

8. Altri hanno (recentemente) introdotto l'uso d'accusare la *napoletana* col *re*, *cavallo*, *donna*, *sette*, ecc., sia delle carte proprie, sia del compagno, e si dice allora *con la coda.*

In questo caso ciascuna di tali carte accresce un punto.

9. È vietato di usare molte parole, come pure di fare strepito. Solo è permesso di dire:

— *Busso* (se desidero che il compagno giuochi la carta migliore).

— *Striscio lungo*, si dice quando si ha molte carte di un seme ma senza *ammattatore.*

— *Striscio*, semplicemente se si ha due carte dello stesso seme.

— *Piombo*, se si ha la sola carta che si giuoca; ma col *ventotto* o col *ventinove* terzo si può dire tanto *liscio*, quanto *busso.*

10. Di prima mano contro il tre non devi mai bussare.

11. Se rientri in giuoco, puoi bussare forte e con franchezza.

12. Si usa bussare con tre carte di un ammattatore.

13. Col *re* quarto accompagnato, ben guardato, col cavallo o colla donna, astutamente si bussa.

14. Contro il re o l'asso terzo, non si bussa, nè si scarta.
15. Conoscendo che il compagno abbia il tre del tuo *ventotto*, giuoca il due.
16. Col *ventotto* o il *ventinove* e il *re*, bussa nel primo caso col due, nel secondo col 3.
17. Se hai il *venticinque* col *re*, è di regola bussare col tre.
18. Col *venticinque* spesso è bene di giuocare il re solo.
19. Giuoca spesso a quel seme che gli avversari scartano.
20. Il primo scarto del compagno ti serva di norma a non giuocare a quel seme.
11. Contro lo scarto del compagno non si deve giuocare, nè vale dire dopo d'essere stato distratto.
12. L'avarizia è sempre disdicevole; ma nelle carte è dannosa.
23. Se mai sei privo di carte a qualche seme, fa allora un solo scarto.
24. Laddove tu lisci, ed io do la figura, devi essere accorto a cambiar giuoco, perchè quella figura indica che a quel seme, ove tu lisci, io non ci ho giuoco.
25. Se vuoi avere il vanto di giuocatore sublime, abbi cura di fare il punto.
26. Dolersi delle carte è cosa viziosa, mostrarle poi è dannosissimo.
27. Se le carte ti sono contrarie, cerca di valerti almeno della varietà loro.
28. Quando bussa il socio, dai la tua carta migliore; quando bussa l'avversario, dai la peggiore.
29. Mostra valore colui che fa l'ultimo punto.
30. È permesso bussare, ma non piombare in falso.
31. Il due secondo non si dà mai via, però la regola non è assoluta.
32. Al compagno che bussa negare l'asso, è un volersi recar danno.
33. È permesso vedere la prima giuocata degli avversari.
34. Si annunzia solamente l'accuso appena date le carte, e dopo la prima mano si dice in che consiste.

35. Se vuoi vincere, non dimenticare che vince colui che fa più punti.

36. Il giuocatore astuto è calmo e ilare.

37. Procura di vedere le carte degli altri e tieni ben chiuse le tue.

38. Non dare in iscandescenza quando giuochi.

39. Colui che scarta a caso, merita di esser condannato tutti i giorni e in ogni momento.

8° — « Tresette » a non pigliare.

A non pigliare, questa è la base, per così dire, del giuoco a tresette modificato, oh! molto modificato dai Lombardi.

Il *tresette a non pigliare* si giuoca con le solite quaranta carte, in tre, in quattro e più persone, ma non oltre dieci. Però, quando i giuocatori sono sei, si sopprimono i 4 e si distribuiscono sei carte per ogni giuocatore; se sono sette si tolgono i quattro quattro e un 5, del quale si dà notizia ai partecipanti alla partita.

In questa partita riesce vittorioso il più fortunato e il meno abile, prendendo il meno che può, per fare il minor numero possibile di punti. Ma non può rifiutarsi di prendere, quando il giuoco ve lo costringe. Il vincitore riscote dai compagni la quota stabilita per ogni partita.

Quando i giuocatori sono otto, è facile che numerosi sieno gli *scarti* o *rifiuti*, cioè che i giuocatori *non possano* gettare una carta dello stesso seme di quella giuocata per la prima.

In tal caso chi può fare lo scarto si ricordi di sbarazzarsi innanzi tutto degli assi, e poi dei 3, dei 2, dei *re*, e così di seguito, di tutte le carte che facilmente prendono.

Tutti coloro che fanno tre o quattro punti pagano la posta pattuita; se però un giuocatore prende tutte

le mani, pagano tutti la posta convenuta, della quale metà va a quegli che è riescito a prendere tutte le carte. L'altra metà va al piattello e forma il premio da aggiungersi alle poste da pagarsi nella partita successiva.

Paga quegli che, avendo carte del seme richiesto dalla mano, per errore o volontariamente fa uno scarto.

9° — Il tresette colla guercia.

Il tresette con la *guercia,* o col *morto,* è il tresette usuale in quattro; ma giuocato da tre persone. Quegli che ha la *guercia* distribuisce per primo le carte e ne dà cinque al vicino di destra; cinque ne scopre al posto in cui dovrebbe trovarsi il suo compagno, e cinque al giuocatore di sinistra; per ultimo, cinque ne prende per sè, prima di distribuire similmente le altre venti carte.

Il giuocatore, che è a destra di chi fece le carte, giuoca per primo, e colui che ha la *guercia* giuoca con le carte scoperte di questa, e con le sue scoperte.

Il tresette con la *guercia* è difficile, per quanto interessante.

10° — Bridge.

La Casa editrice Hoepli di Milano nel 1928 ha pubblicato la seconda edizione di un trattato completo di *Bridge,* di 203 in 8°, dovuto alla penna del sig. M. A. Brunialti. Da ciò la difficoltà di trattare l'argomento in numero ristretto di pagine.

Il *Bridge* esige quattro requisiti piuttosto rari; diligenza, attenzione, quiete, silenzio. Qui saranno riferite solo le regole fondamentali, sufficienti per assurgere a neofita di un giuoco complesso della par-

tita del *Bridge all'incanto,* ch'è quella maggiormente giuocata da due, da tre o da quattro persone, divise in schiera contraria. Queste regole trovano un certo riscontro — quando si giuochi *senza atout* — in quelle del *tresette* con e senza il morto, esaltate in prosa e in versi dal famoso Chitarrella, venerando sacerdote di tempi lontani.

Generalità.

Determinati i compagni, il giuoco s'inizia con una specie di asta, (incanto) nel fine di stabilire il colore di un mazzo di 52 carte che deve dominare e il numero dei *senza atout.*

Ogni giuocatore riceve tredici carte da giuocarsi una alla volta, dando in tal guisa campo a tredici prese o levate.

Il Bridge si giuoca in due modi: *con* e *senza atout.* Dichiarare *atout* significa imporre uno dei colori (semi), e quando un giuocatore è privo di carte del colore dominante, può prendere con una carta del colore dichiarato, cioè: *tagliare con atout.*

Il giuoco *senza atout,* invece, si svolge senza colore dominante, ed allora tutti i colori hanno lo stesso valore.

Rispondere al colore con lo stesso colore è di rigore, mentre le *dichiarazioni* hanno valore diverso. Una presa *senza atout* vale 10 punti; di picche 9; di cuori 8; di quadri 7; di fiori 6.

Le prese sono di due specie: sei obbligatorie e quelle dell'incanto, che variano a seconda delle dichiarazioni, e non possono essere più di sette.

Ogni partita si compone di tre mani di 30 punti, e vince il partito che per primo riesce a fare la terza mano di 30 punti, o a farne due consecutive.

Quando un partito fa tutte le 13 prese dà *cappotto*

o *grande Chelem;* ma se le prese sono 12 allora fa *stramazzo* o *piccolo Chelem.*

Le carte si dividono in due gruppi: dall'asso al 10 formano gli *onori* ed hanno valore decrescente: Asso, Re, Dama, Fante, 10; le altre il secondo gruppo: dal 9 al 2.

I punti delle partite si distinguono in punti degli onori e in punti delle mani, ed a fine di partita si sommano assieme.

Chi vince, guadagna in danaro l'equivalente della differenza tra i punti fatti da ciascun partito.

Scelta dei compagni.

Ciascuno preleva dal mazzo sparpagliato e coperto sulla tavola una carta. I due che scoprono le due carte maggiori vanno assieme; fanno paio quelli che avranno scoperto le carte minori. Le due coppie giuocano in *adverso*. Però nelle partite successive si appaiono chi scoprì la carta più alta con chi scoprì la più bassa, e così alternativamente in modo che ci sia giro di compagni. Nel fare al compagno l'asso rappresenta la carta più bassa.

Il *Bridge* si giuoca con due mazzi di carte che hanno il dorso di colore diverso (rosso e azzurro) e fare le carte spetta a chi alzò il punto più basso e sceglie il colore delle carte.

L'osservanza scrupolosa nelle regole è assoluta nel *Bridge*, e non puossi tollerare il più lieve errore, essendo ogni sbaglio soggetto a particolari penalità.

Quando i giuocatori sono cinque uno fa il *morto* o *chuette*, ed il *morto* tocca a chi scoprì la carta più bassa per l'accoppiamento dei giuocatori. Però il *morto* entra a turno nel giuoco in modo che abbia a compagni, sempre a turno tutti gli altri giuocatori.

Distribuzione delle carte.

Chi siede a sinistra di chi deve iniziare la distribuzione delle carte, deve mescolarle e quindi posa il mazzo alla propria destra. Il distributore lo passa al giuocatore di destra che alza (taglia) le carte, ed il distributore riprende il mazzo, che può scozzare nuovamente, e inizia la distribuzione dando a ciascun compagno una carta alla volta sino ad esaurimento. La tagliata del mazzo non può farsi in più di due pacchetti; ed un pacchetto non può essere inferiore a quattro carte. Verificandosi errore si mescolano di nuovo le carte.

Mentre viene effettuata la distribuzione il giuocatore ch'è a fianco sinistro del distributore mescola l'altro mazzo di carte e lo pone alla sua sinistra. Finito il giuoco passerà il secondo mazzo alla sua destra per essere tagliato.

Nella distribuzione possono avverarsi alcune irregolarità:

a) mancanza di carte;

b) carte scoperte nel mazzo durante la distribuzione;

c) mescolamento delle carte di uno con quelle di altro giuocatore;

d) dimenticanza di far tagliare il mazzo prima della distribuzione;

e) errore qualsiasi nella distribuzione;

f) carta che nel distribuirla si scopre.

La regola vuole che ogni giuocatore prenda le proprie carte a distribuzione finita e tolte in una volta le 13 carte di spettanza, egli le divide per colore e valore, astenendosi da segni, esclamazioni, commenti, e tenere a memoria le carte che vengono liberate, specie quelle del colore dominante.

Dichiarazione.

Nel dichiarare occorre prudenza. A distribuzione compiuta tra i giuocatori s'inizia una specie di gara (asta). Il distributore ha la priorità nella scelta del colore dominante con *atout* o *senza atout*. Se le sue carte non gli consentono di dichiarare, passa la parola al vicino di sinistra, che si comporterà nello stesso modo. Se nessuno può o crede di fare una dichiarazione, ciò che accade quando le carte sono molto divise, si addiviene ad una nuova distribuzione, passando la mano.

La nuova distribuzione può farsi in due modi:

a) ogni giuocatore dispone le sue carte di valore dall'asso al due, ordinandole da destra a sinistra per colori: picche, cuori, quadri, fiori. Quindi, mette il pacchetto delle proprie 13 carte su quello di chi le ha precedentemente distribuite, e ciò in ordine da destra a sinistra. Riformato così il mazzo, si mescola e si fa tagliare dal giuocatore di sinistra e si distribuiscono le carte in senso contrario e cinque per due volte e poi tre a ciascun giuocatore;

b) oppure: ogni giuocatore passa e riceve da ogni compagno quattro carte. Spetta allora al vicino di sinistra del distributore di fare la *dichiarazione*.

Le prese o levate sono 13, di cui 6 obbligatorie e 7 d'incanto. La dichiarazione quindi consiste nello impegno di fare, dopo le obbligatorie, tre prese a picche sulle sette non obbligatorie. Le rimanenti quattro possono esser fatte dagli avversari.

I colori si dividono in due gruppi: forti o maggiori (picche e cuori), deboli o minori (quadri e fiori). Ciò importa, durante l'asta, la necessità di superare il numero delle prese dichiarate dall'avversario nel loro valore, nel fine di ottenere l'assegnazione del giuoco dichiarato. Esempio: Se *A* dichiara

due prese di picche, C, avversario, deve dichiarare *tre prese di cuori,* dovendosi tener conto che due picche valgono 18 punti, mentre due cuori ne valgono 16. Di conseguenza a tre picche si opporranno in dichiarazione cinque fiori, e a quattro picche quella di sei quadri.

A parità di totale sono sufficienti le prese dichiarate in più. Es. Per quattro picche occorrono sei fiori, quantunque i due totali si pareggino nei 36 punti ciascuno. Questo è di regola generale, poichè taluni tengono calcolo non della somma dei punti delle prese, ma del loro numero.

Sopradichiarazione.

Se *A* dichiara *una presa a cuori,* ed il suo compagno ha in mano tre carte di cuori, di Fante e l'asso di quadri, esso può aiutare *A* con la *sopradichiarazione* di *due prese di cuori.* Per contro, *B,* avendo carte di nessun valore, non potrà porgere aiuto al compagno, passerà in parola a *C,* il quale, sapendosi sostenuto dal compagno *A* manterrà la propria dichiarazione di cuori. Però, se *D,* dato il valore delle proprie carte, giudica di trovarsi in buone condizioni aumenterà la dichiarazione di *una presa a picche* a *due prese a picche,* avendo in mano nove o dieci prese sicure. *C* peraltro, sentendosi appoggiato dal compagno, dichiarerà *tre prese a cuori,* mentre *D* persisterà a *tre di picche,* e rimarrà padrone del giuoco per mancanza di contrasto da parte degli avversari.

Ferme.

Diconsi le carte di un determinato colore che ad un certo punto impediscono a uno degli avversari di svolgere il proprio giuoco. Così:

— l'asso anche senza altre carte minori, vince;
— il Re e la Dama senz'altre carte minori, vince;
— la Dama, il Fante e il 10, senz'altra carta minore, vince;
— il Re con altre tre carte qualsiasi, vince;
— il 10 con altre cinque carte vicine di qualsiasi valore, vince;
— un Fante accompagnato dal 10, vince;
— una *lunga* di sei carte, a partire dall'8 e 9, vince.

Le carte e combinazioni sopra indicate sono *ferme sicure* ed impediscono agli avversari di svolgere il loro giuoco completamente in un dato colore.

Le carte possono diventare ferme quando la dichiarazione di un colore è stata fatta sulla dichiarazione del compagno situato a sinistra, piuttostochè a destra di lui. Esse sono: un Re secondo; una Dama terza; un Re e un Fante anche se accompagnati da altre carte.

L'abitudine di dichiarare *senza atout* è pericolosa e può esporre a sorprese.

È errore dichiarare avendo un buon valore sesto o settimo, anche se accompagnato da onori, e di raggiungere forti dichiarazioni senza aspettare l'aiuto del compagno e non si dovrà mai passare ai *due senza atout*, senza avere in mano una o due ferme nel colore dichiarato.

Regola del 10.

Consiste nel possedere onori per 19 punti (Asso = = 8; Re = 5; Dama = 3; Fante = 2; 10 = 1) dei quali i primi quattro di colore diverso, ed il punto mancante sia dato o da una Dama dopo il Re, o da un Re dopo l'Asso, o da un Fante dopo la Dama. Allora si può dichiarare il *senza atout*.

Nel dichiarare il compagno deve attenersi all'as-

sieme: « appoggiare quanto si può e passare quando si deve ».

Indicazione d'uscita.

Supponendo che il distributore abbia dichiarato *senza atout* e che il giuocatore seduto alla sua sinistra sia passato e così il compagno del dichiarante, si chiamerà la propria *lunga,* cioè quel colore dove si desidera che il compagno faccia la prima uscita, e ciò nella speranza di fare qualche presa. La dichiarazione, peraltro, è pericolosa, potendo il primo dichiarante doppiare il giuoco.

Dichiarazione di forza e di debolezza.

Se, dovendo dichiarare un colore, si hanno in mano quattro onori maggiori con altre tre o quattro carte e un bel giuoco negli altri colori, semprechè della mancanza di un colore o dell'appoggio di assi o di re non si dichiari una presa sola a quel dato colore sarà bene chiamare due o tre prese a quel colore, qualora sembri sicuro di poterle effettuare.

Flag-Flyng (Bandiera al vento).

È l'ultimo tipo di dichiarazione che si fa in base alla situazione della partita, per salvarla, e sembra un po' giuoco di sbaraglio. È di marca inglese, come lo dice il nome, e gli *espertissimi* nel giuoco se ne avvalgono per aumentare i punti delle penalità ed ha la caratteristica di far perdere le partite che si volevano salvare.

Doppio e Raddoppio (contre e surcontre).

Aggiudicato l'incanto a chi ha assunto impegno di fare un maggior numero di levate, prima che il giuoco s'inizi, gli avversari, considerate le proprie carte e

gli aiuti scambiatisi tra i loro contrari, giudicheranno se il dichiarante potrà o meno fare le prese impegnate. Se il resultato di tale esame sarà negativo uno di essi dirà: *doppio (contre)*. Chi dichiara doppio senza fare le prese dichiarate, perde 100 punti per ogni levata fatta in meno.

Il doppio offre il vantaggio di far guadagnare partite più grosse e quelle di annullarle in caso di perdita. Peraltro occorre usare il doppio con molta cautela e solo quando si avrà la certezza che il dichiarante potrà mantenere l'impegno, ed avere in mano un giuoco buono nel valore dichiarato con sostegno di assi e di re.

Generalmente si doppiano le dichiarazioni forti e *senza atout*, e quando un giuocatore doppia, il compagno, tranne rare eccezioni, anche se ha giuoco buono, per appoggiare la prima dichiarazione, deve mai togliere il *doppio*.

Raddoppio (surcontre).

Quando due compagni ritenessero che le carte possedute promettono di poter mantenere l'impegno assunto, dichiareranno di *raddoppiare*. In tal caso, se essi non riescono a mantenere l'impegno, perderanno 200 punti per ogni presa mancata, e se invece lo manterranno, il totale di tutte le prese fatte sarà quadruplicato con l'aggiunta dei 100 punti per aver soddisfatto l'impegno e dei 100 punti per ogni presa fatta in più delle dichiarate.

Il doppio o contro di chiamata.

Quando un giuocatore fa una dichiarazione *senza atout* e l'avversario di sinistra ha in mano i quattro colori ben difesi e tali da concedergli di dichiarare il *senza atout*, non dichiarato sol perchè non era di

mano, dice: *doppio* ed il suo compagno è tenuto allora a chiamare il suo giuoco migliore. Però, mai egli chiamerà sul doppio o *un senza atout* o *due senza atout*, essendo evidente che s'egli ritiene di fare due prese a *senza atout*, lasciando il doppio a un *senza atout* esporrebbe gli avversari alla perdita di almeno 100 punti, ma troppo pochi per tagliare il giuoco a un *senza atout doppiato*. Però, se si avesse in mano una lunga ad un colore di 5 o 6 carte con qualche onore, potrà chiamare la lunga, mentre il compagno, che ha doppiato, giudicherà sulla convenienza di dichiarare *due senza atout*, oppure lasciare il colore chiamato.

In generale poi si doppia — specie *senza atout* — quando si hanno due colori difesi ed un'altro da utilizzare per una lunga di 5 o di 6 carte con qualche onore.

Condotta del giuoco nei principî generali.

Il giuoco rimane a chi s'è impegnato a fare un maggior numero di prese sia in un giuoco di colore, sia in uno di *senza atout*. Il compagno del dichiarante che tiene il giuoco, appena l'avversario di destra ha giuocato la prima carta, spiega le sue 13 carte davanti a sè sul tavolo ed in modo che il colore dichiarato resti alla sua sinistra e gli altri colori, alternati rosso e nero, di seguito con gli onori e le carte maggiori in testa. Ciò fatto egli diventa *morto* e non avrà ingerenza nel giuoco, salvo nei casi previsti.

Forchette e Impasses.

Le combinazioni di due carte: Asso e Dama, Re e Fante, Dama e 10, Fante e 9 formano le *forchette*, le quali dànno facoltà di poter prendere la carta intermedia, onde formare la *impasse*. Questa ha im-

portanza massima, perchè concede di fare un numero maggiore di prese.

Allorchè il dichiarante giuoca un onore o dalla mano o dal morto, gli avversari di destra o di sinistra in omaggio alla massima « onore su onore » devono sempre superare l'onore giuocato dal dichiarante, a meno che il morto abbia due carte o più del colore su cui si tenta l'*impasse* si abbia in mano il re o l'onore, che si cerca, quarto. Oppure, quando il giuoco del morto presenta l'asso e la donna soltanto e si abbia il re terzo.

Uscita.

Il giuoco s'inizia con l'uscita dell'avversario ch'è a sinistra del dichiarante. L'uscita, in genere, decide dell'esito di una partita. Da ciò la importanza della prima carta da giuocare, perchè è soggetta a vari casi:

a) quando il compagno non ha dichiarato, e gli avversari hanno dichiarato *senza atout;*

b) quando il compagno ha dichiarato un giuoco anche di seconda o di terza mano;

c) quando sulla dichiarazione precedente gli avversari abbiano persistito nel *senza atout;*

d) quando le dichiarazioni di due compagni sono in contrasto;

e) l'uscita sopra una dichiarazione generica di colore o di *senza atout;*

f) l'uscita sopra una dichiarazione di *atout* o di *senza atout* doppiata dal proprio compagno.

Regole e particolari, da apprendersi in pratica, disciplinano l'*uscita* nel giuoco.

Attacco con la quarta carta migliore.

Consiste nel giuocare la carta che occupa il quarto posto dopo aver diviso le proprie carte per colore e valore.

Regola del Quattordici.

Serve a determinare il numero delle carte superiori alla carta piccola giuocata dal compagno. Da 14 si defalcano i punti rappresentati dalla carta giuocata, supponiamo 5. Allora si avrà 14 — 5 = 9 carte, di cui il compagno ne ha tre e le altre divise tra il morto e il dichiarante. Togliendo dal numero 9 le carte che il calcolatore ha in mano e quelle visibili del morto, egli saprà quante carte di quel determinato colore ha in mano il compagno ed il loro valore.

Lo scarto.

Lo scarto generalmente è trascurato; solo i molti esperti gli attribuiscono valore per l'importanza che esso ha sulla condotta del giuoco essendo un mezzo sicuro per ammonire il compagno sul giuoco in cui egli dovrà uscire. Nello scarto *all'inglese* si fa il primo scarto nel colore in cui si desidera che il compagno non giuochi; nel secondo si dà carte in cui si è deboli. Nello scarto all'americana il colore rosso è invito a giuocare l'altro colore rosso (cuori chiama quadri); alla francese il primo scarto si fa nel colore desiderato; all'*italiana* il primo scarto ammonisce il compagno di non insistere sul colore giuocato se si scarta una carta grossa, magari un onore, quando con esso possa farsi una presa. Per invitare, invece il compagno a persistere nel colore di uscita si scarta una carta di valore minimo.

Giuoco del dichiarante.

Appena l'avversario di sinistra ha giuocato ed il compagno ha scoperto sulla tavola le carte sue, il dichiarante deve saper calcolare rapidamente le probabili prese che potrà fare e deliberare il proprio giuoco, tenendo presente la necessità di fare almeno il numero necessario di prese per arrivare a trenta punti, onde segnare una mano.

Nel giuoco *senza atout* dovrà calcolare le prese certe e quelle probabili date dalla particolare natura delle sue carte e di quelle del *morto*.

Molteplici sono le regole da seguire ed osservare dal dichiarante per avvantaggiarsi nello svolgimento del proprio giuoco. Esse si apprendono facilmente nella pratica.

Giuoco di destra e di sinistra.

È già stato detto come deve regolarsi nella prima uscita il giuocatore di sinistra. Vediamo ora di chiarire il contegno del giuocatore di destra del dichiarante. Il giuocatore di destra innanzi tutto ha il vantaggio di conoscere le carte del *morto* e può quindi con una quasi certezza tornare o no all'invito del compagno. Rimanendo poi, padrone del giuoco può comporre forchette e impedire *impasses*. Nel giuoco *senza atout* può facilmente indicare con gli scarti al compagno la mano col colore della sua prima uscita.

Il Bridge all'incanto con tre giuocatori.

È un po' giuoco d'azzardo e segue le norme finora enunciate, però il caso ha molta influenza sull'esito del giuoco.

Fa le carte chi ha scoperto la carta più bassa; alla sua destra sta chi scoprì la più alta; l'altro giuocatore a sinistra. Il giuoco del *morto* è scoperto a dichiarazione avvenuta. Il posto del morto è di fronte a chi fa carte.

Le dichiarazioni ognuno le fa per sè; il giuoco è assegnato a chi la fa più alta; gli altri due giuocano associati. I punti si segnano come nella partita a quattro; ma ciascuno dei tre li segna per proprio conto nella rispettiva colonna. Se il dichiarante mantiene l'impegno, i punti delle prese con i 10 alla fine d'ogni mano gli vengono accreditati, e se non vi riesce dovrà pagare penalità delle prese perdute, sia doppiate o raddoppiate tanto al giuocatore di destra come a quello di sinistra. Gli onori vengono segnati individualmente ed ognuno segna i propri. Alla fine di ogni partita si segnano i punti di coda, come nel Bridge a quattro, e cioè 250 punti. Il vincente guadagna la differenza tra il totale dei propri punti e il totale dei punti di ciascuno dei due giuocatori avversari.

Esempio: *A* vince la partita con un totale di 756 punti; *B* denuncia un totale di 223 punti e *D* di 322.

A vincerà a *B* 533 punti e a *D* 434 = 967		
B perde con *A* 533 punti e con *D* 99		
e paga		632
D perde con *A* 434 punti e vince a *D* 99		
e paga		335
Totali . . .	967	967

che sono i punti guadagnati da *A*.

Bridge all'incanto con due giuocatori.

Questo giuoco a due ha solo il nome di Bridge, e raramente viene praticato dai veri giuocatori.

Il Bridge viene pure giuocato con varianti le quali

trasformano il giuoco classico, ch'è il preferito, in un giuoco complesso, talvolta noioso per le complicanze ed aggiunte, spesso lo rendono d'azzardo.

Evvi pure il *Bridge plafond o contract,* varietà di quello all'incanto e lo si giuoca spesso all'americana in America, assegnando cifre fantastiche agli onori e alle varie combinazioni delle carte, onde occorre l'uso di apposite tabelle per registrarli.

11° — Tersilio.

Il tersilio è senza dubbio uno dei più interessanti giuochi di carte. Si giuoca in tre con le carte del *tresette,* ed è infatti un *tresette* giuocato in tre, senza *morto* nè *guercia.*

Si distribuiscono dodici carte ad ogni giuocatore, ma quattro per volta. Le quattro che rimangono si mettono da parte, nè è permesso ad alcuno di guardarle.

Chi è di mano esamina il proprio giuoco, e se gli sembra discreto chiede di prendere una carta che possibilmente possa renderlo buono o migliore.

Se il giuocatore di mano non ha un buon giuoco, o non crede di averlo, dice *passo,* ed allora spetta al suo compagno di destra di chiedere, o di non chiedere le carte; e se questi a sua volta esclama *passo,* il diritto perviene al terzo giuocatore. Ma se anche il terzo non ha buon giuoco, tutti depongono le carte, con le quali si rifà il mazzo, e chi era secondo, se il primo non si oppone, ha la mano; scopre e distribuisce di bel nuovo le carte.

Ammesso che nessuno dei tre giuocatori abbia un buon giuoco, chi ha la mano, può, dopo che i compagni hanno dichiarato di *passare,* oltre alla carta richiesta, prendere le quattro carte avanzate (che deve far vedere agli altri giuocatori) e le unisce alle sue e prepara il suo giuoco nell'intento di vincere.

Ma prima di cominciare il giuoco, quegli che domandò una carta deve renderne un'altra, a suo talento, a chi la carta domandata gli passò, e quattro altre, pure a suo piacere, le pone da parte in luogo di quelle prese. Queste, però, non saranno mostrate ai compagni di giuoco.

Può darsi che la carta richiesta ai giuocatori si trovi nelle quattro di mazzo. Allora non succede lo scambio con i colleghi, nè è lecito, a chi è di mano, di chiederne un'altra.

Quando tra la carta domandata e le quattro del mazzo si ha la fortuna di trovarne tre buone, la partita è quasi assicurata, facendo i sei punti d'obbligo.

Cominciato il giuoco, chi ha chiesto la carta rimane solo; gli altri due giuocano in sociale, facendosi gli inviti come nel *tresette,* e tentando di sopraffare l'avversario.

Se chi giuoca solo fa sei punti, gli altri due pagano la posta pattuita; in caso diverso egli paga la posta ad ambedue i contrari.

Allorquando il giuocatore solo riesce a fare i dodici punti del mazzo, si dice che ha fatto *cappotto* agli avversari, i quali pagano *doppia posta*: ed il *cappotto* è inverso, se questi lo fanno a quello.

Se chi domanda la carta, dimentica di restituirne un'altra a chi glie l'ha data, paga la posta come se avesse perduto.

Le quattro carte messe da parte spettano a chi fa l'ultima mano.

Se quegli ch'è di mano, non domanda carte, le quattro rimaste passano ai due avversari soci, due a testa, che le scambiano con altre due. Ma, in tal caso, se vince chi giuoca solo, gli vien pagata doppia posta, anche se non fa *cappotto;* egualmente paga doppio, se perde. Chi giuoca da solo, ha la mano, anche se fosse terzo.

12° — La « bellora » e « bellorone ».

La *Bellora*, detta anche *Bellorone*, è pure una variante del giuoco di *tresette* e con le carte di questo si giuoca. Partecipano alla partita quattro o cinque giuocatori e ricevono o dieci o otto carte ciascuno.

Chi è a destra di chi fa le carte, esamina il giuoco e, se lo crede, chiede una carta, ch'egli opina potergli essere vantaggiosa.

Il giuocatore che la possiede, non la dichiara nè la dà, sibbene resta compagno tacito di giuoco di chi la domandò.

Se il primo non ha giuoco, *passa;* il secondo, a sua volta, fa come il primo; e il terzo come il secondo e così di seguito, se pure dichiarano di *passare*.

Se nessuno ha giuoco si mescolano di bel nuovo le carte. Incominciato il giuoco ciascuno avverte il compagno o i compagni di giuoco che egli ha, co' segnali accettati per il *tresette*.

Vince quel partito che fa primo sei punti; chi fa tutte le mani dà cappotto agli avversari e riceve posta doppia; paga doppio, se invece *prende cappotto*.

Se riesce vittorioso chi ha domandato la carta, gli spettano due terzi delle poste vinte, il resto al compagno suo.

13° — La « briscola ».

La *briscola*, passatempo assolutamente italiano, si giuoca con un mazzo di quaranta carte delle quali: dieci di *fiori*, dieci di *picche*, dieci di *quadri*, dieci di *cuori*. Ogni seme va dall'asso al sette e a

questo fanno seguito il *fante* o *gobbo*, la *donna* e il *re* o *regio*.

Per valore, l'asso mangia tutte le altre carte dello stesso pallio, e se è di *briscola* di qualunque *pallio*.

Segue il *tre*, quindi il *re*, la *donna*, il *fante*, il sette, il sei, il cinque, il quattro e il due. Le carte di *briscola* tra di loro seguono la sorte e il valore che tutte le carte di uno stesso pallio hanno reciprocamente; però, prendono le carte delle altre seguenze.

Così, se la *briscola* sorte in fiori, tutte le carte di fiori sono di briscola e il due, per es., prende qualsiasi carta di altro pallio, compresovi l'*asso*, il *tre*, il *re*, ecc.

Il valore a punti delle carte è il seguente:

l'*asso* . .	conta	11	punti	detti *carichi*
il *tre* . .	»	10	»	
il *re* . .	»	4	»	
la *donna* .	»	3	»	
il *fante* . .	»	2	»	

le altre carte non hanno valore.

Ogni partita si compone di tre serie di partite di 61 punti ciascuna.

La briscola si giuoca in due, in tre o in quattro. Quando si giuoca in tre si sopprime il due.

Prima di cominciare il giuoco si fa la *mano* e cioè ciascuno leva una carta e, chi ha alzato la minore, fa il mazzo e distribuisce, dopo averlo *coppato* (fatto alzare), tre carte ad ogni giuocatore. Ne mette una scoperta in tavola, e questa si addimanda *briscola*. Sopra la *briscola* posa il mazzo in modo che lasci scoperta la metà della carta. Tutte le carte della stessa sequenza della *briscola* sono *briscole* e vincono, come è stato detto, qualsiasi carta di qualsiasi valore degli altri pallii.

Durante la prima mano, o scarto, non è lecito di

parlare, nè di far segni di connivenza; nelle successive sì; e all'ultima, cioè: quando non ci sono più carte in tavola, i compagni si passano le carte per vederle e regolarsi nel giuoco. Se nello scozzare, alzare, o distribuire le carte, una se ne scoprisse, si comincia da capo.

Dovendosi prendere le carte dal mazzo dopo ogni scarto, primo a prendere è sempre chi ha guadagnato lo scarto; secondo chi gli sta a destra, ecc. Ma se nel prender carta un giuocatore invece di una ne prende due, la seconda dev'essere nascosta verso la metà del mazzo. Tutte le discrepanze che potessero sorgere durante il giuoco, si decidono a giro terminato.

14° — Il « briscolone ».

Il giuoco della *briscola* prende il nome di *briscolone*, quando non si mette *briscola* in tavola.

Nel *briscolone* la carta maggiore prende la minore, e cioè: l'asso prende il 3, questo il re, il re la donno, che a sua volta prende il fante, e così di seguito.

Si va ai cento e ventuno punti, o ai cento cinquantuno.

Si giuoca bene e facilmente se si ha buona memoria, perchè bisogna tener presente alla mente le carte giuocate, specialmente i carichi (assi e tre) e le figure.

Si giuoca in due e si dànno cinque carte a ciascuno; le altre si pescano.

Norme per condurre il giuoco.

Queste norme non sono assolute; sibbene trovate buone dalla pratica e raccomandate da tutti i trattatisti (anche la briscola e il briscolone hanno avuto i loro trattatisti), come vantaggiose.

1. Chi ha un 3 a principio di partita, lo giuoca: raramente l'avversario avrà l'asso dello stesso *pallio*.

2. Non si scarta mai — o il meno che si può nel pallio di cui si possiede l'asso, per non dare agio all'avversario di fare il 3, se lo ha.

3. Si giuoca il re della sequenza di cui s'ha il 3. In caso contrario si conserva per prendere la donna o il *fante*.

4. In talune regioni è permesso il rifiuto (cioè: giuocare carte diverse dal seme richiesto dallo scarto di chi, per primo, mette carta in tavola), in tal'altre no. Però, il diritto al rifiuto è riconosciuto dalla generalità e rispettato.

5. Il primo che raggiunge il numero di punti stabilito guadagna.

6. Impattando i punti, si comincia da capo la partita; ma non quando si impatta durante la serie delle partite per raggiungere la vittoria; sibbene nella partita che decide di questa.

7. I punti si contano come a *briscola*.

15° — L'uomo d'Auvergne.

È un giuoco che deriva dal *trionfo*. Si giuoca in due, in tre, sino a 6 persone, con un mazzo di 32 carte. Se, però i giuocatori sono due o tre, le carte saranno 28 e dalle 32 si leveranno i sette.

Le carte hanno il valore solito: re, donna, fante, asso, dieci, nove, otto e sette, se i sette sono nel giuoco.

Determinato chi deve essere di mano, chi mescola le carte, le fa alzare al giuocatore di sinistra e dà a ciascuno prima due e poi, nel secondo giro, tre carte. Tante ne tiene per sè.

Allora scopre la carta del *trionfo;* i giuocatori

esaminano le proprie carte e giuocano come si giuoca alla *bestia*.

Colui che non ha un buon giuoco esclama: *passo!* Se tutti *passano*, il banco scopre un'altra carta di *trionfo* (se ne possono voltare in tutto tre).

Per vincere, s'ha da fare almeno tre mani, o almeno le due prime, se sono divise.

Regole generali.

1. Quando una mano è sbagliata, si rifà il giuoco; ma i colpi precedenti sono buoni.

2. Chi fa male le carte perde un giuoco e mescola di bel nuovo.

3. Quando quegli che mischia le carte ne trova una o più a rovescio, le dispone pel loro verso, e torna a mischiare.

4. Quegli che nello scoprire la carta di *trionfo* scopre il re, guadagna un giuoco per ogni re voltato.

5. Quegli che ha in mano il re del seme del *trionfo*, guadagna un giuoco, e ne guadagna tanti altri quanti saranno i re che possiede.

6. Quegli che giuoca senza aspettare il suo turno, perde un giuoco che va a profitto della massa.

7. Quegli che rinuncia, perde la partita.

8. Quegli che fa giuocare e perde il giuoco, paga una multa al compagno che guadagna.

9. Quegli che ha in mano il re del seme scoperto di sotto al mazzo e che fa il *trionfo*, gode degli stessi diritti di colui che aveva il re della prima carta scoperta, e cioè guadagna un giuoco pel suo re ed uno per ciascun re che avrà ancora, purchè non abbia di già guadagnato un giuoco col trionfo precedente.

10. Se capita che uno dei giuocatori, dopo essersi rimesso in buon giuoco, perde il re del *trionfo* o dei

trionfi precedenti, paga una mano a chi gli prese il re, e così per gli altri re.

16° — La scopa.

A *scopa*, giuoco eminentemente italiano, si fa con un mazzo di quaranta carte. E prima si alza, e chi scopre la carta minore fa le carte, e cioè, dopo averle mischiate e fatte alzare dal vicino di sinistra, ne dà tre a ciascun giuocatore, ed in tavola ne mette quattro scoperte.

Il giuoco consiste nell'accompagnare le carte e così, se *in tavola* ci fosse un sei e quegli cui spetta di giuocare ne ha in mano un altro, con questo prende quello. Come, però, è necessario fare anche un maggior numero di carte e di *quadri* o *ori;* così, quando capita il destro, si cerca di prendere *ori* o *quadri* a preferenza di altre semenze, e due e più carte invece di una. Le carte hanno un valore *intrinseco,* perchè concorrono a formare la *primiera;* quindi le carte di primiera si preferiranno a quelle che non lo sono.

Le carte valgono i punti che rappresentano, da *uno* (asso) al sette; il fante conta 8 punti, la donna 9 e il re 10. Questi punti contano solo per la *presa* e non per la partita.

Le carte di primiera sono i quattro 7, poi i quattro 6, gli assi, i 5, i 4, ecc., le figure valgono meno del 2.

Il 7 di *quadri* (o quello di *ori*) è detto *sette bello.*

La partita si vince ordinariamente con 11, o 16 o 21 punti.

E i punti si contano così nella partita a due:

1. più di venti carte valgono *un punto;*
2. più di 5 quadri (od ori) valgono *un* punto;
3. il *sette bello* vale *un* punto.
4. la *primiera* vale *un* punto.

La primiera migliore è quella di quattro sette;

ma non è facile farla: e perciò alle carte per la primiera viene attribuito un valore speciale, che è di:

punti 21	pel 7		punti 13	pel 3	
» 18	» 6		» 12	» 2	
» 16	» asso		» 10	» re	
» 15	» 5		» 9	» donna	
» 14	» 4		» 8	» fante.	

Quando le *carte*, le *quadri* e la *primiera* dei due avversari si eguagliano, diventano nulle.

Segna un punto chi fa scopa, e, per *ogni scopa* fatta, si segna *un punto*, qualunque sia il numero delle scope.

Scopa vuol dire: con una carta di mano levare tutte quelle (scopare) del tavolino, che rimane vuoto.

Chi fa l'ultima mano, prende le carte che resterebbero sulla tavola se il giuoco continuasse; ma se nell'ultima mano si fa scopa, questa è *nulla*.

Quando la *scopa* si giuoca in tre (ciascuno per proprio conto), fa il punto del mazzo (cioè delle carte, dei quadri e della primiera) quegli che n'ha di più o di meglio.

Si giuoca anche in quattro, a' compagni, la scopa; ma in tal caso valgono le regole per la scopa in due.

17° — Lo scopone.

Non differisce in nulla dalla *scopa*, se ne eccettui la distribuzione delle carte, delle quali se ne dà, non tre, ma nove in una sola volta a ciascun giuocatore, e quattro si scoprono sul tavoliere.

18° — La Bazzica e sue varie forme.

Tra i giuochi con le carte che ci sono venuti da fuori, evvi quello della bazzica, detto alla francese *besi* o *bésique*, che pare originario dal *Limusino*. Le

regole sono semplici, ma lunghe, benchè due sieno le maniere di giuocarlo. Somiglia, sibbene sia più complesso, alla briscola; ma è meno difficile e meno complicato del *picchetto*. Vuole, però, molta memoria, perchè è necessario, per non perdere sempre, di ricordarsi delle carte che man mano vengono giuocate e passano.

a) *Bazzica semplice.*

La bazzica semplice si giuoca tra due persone, che vanno ai 500 punti, con un mazzo di 32 carte. Chi alza la carta migliore fa le carte, dandone sei all'avversario e sei prendendone per sè. Quindi, scopre la 13ª carta, che indica il colore *dominante*, cioè la *briscola*, o *atout* alla francese. Quegli che fa carte, può darle due a due o tre a tre; ma il modo di distribuirle non può essere modificato durante la partita.

Quando la carta *dominante* è un sette, chi fa le carte guadagna 10 punti. Se la carta *dominante* (la 13ª) non è un sette, il giuocatore che durante il giuoco prende dal mazzo un sette di briscola (seme dominante) ha il diritto, dopo una mano, di cambiarlo con la carta di briscola scoperta (13ª) e nello stesso tempo di segnare 10 punti a proprio vantaggio.

Distribuite le 12 carte e voltata la 13ª, le altre, come nella briscola, si posano coperte su questa, e formano il mazzo. I giuocatori fanno le carte a turno.

Del mazzo. — Il mazzo o *tallone* è costituito dalle 19 carte rimaste dopo la distribuzione e serve a sostituire volta a volta le carte che i due avversari giuocano.

Dopo ciascuna mano, quegli che l'ha vinta prende la prima carta del mazzo, l'avversario quella che segue, e così di seguito fino ad esaurimento del mazzo.

Valore delle carte. — La carta più alta è l'asso;

seguono: il dieci, il re, la donna, il fante, il nove, l'otto e il sette.

Le carte di briscola (del seme della 13ª) vincono tutte le altre, come nella briscola.

Tra due carte dello stesso valore è la prima giuocata che vince.

b) *Combinazioni varie*
che può avere in mano un giuocatore.

Se un giuocatore ha in mano il re e la donna dello stesso seme, si addimanda *matrimonio*, e vale 20 punti che si è obbligati di denunciare dopo una mano, e che si segna subito. Il *matrimonio* di briscola vale 40 punti.

Il possesso simultaneo della donna di picche e del fante di quadri forma *bazzica* e vale 40 punti. I quattro assi insieme contano 100 punti; i quattro re 80 punti; le quattro donne 60 punti; i quattro fanti 40 punti; i quattro dieci 20 punti.

Le cinque carte di briscola più alte, e cioè: asso, dieci, re, donna e fante, valgono 250 punti; ma in Francia, per es., ne valgono 500 e fanno vincere la partita.

La quinta maggiore delle altre semenze vale solamente 250 o 150 punti (secondo il convenuto). Volta volta che prendono una carta dal mazzo, i giuocatori annunciano e segnano i punti che fanno, tenendo per fermo che i punti non si possono accusare se non quando si prende una mano, e che non si possono accusare due volte i medesimi punti. Quando le carte del mazzo sono esaurite, non si accusano più i punti, salvo 10 punti a favore di quegli che fa l'ultima mano.

Fatta l'ultima mano, i giuocatori contano i punti di briscola fatti nelle varie levate o accusati durante il guoco. Si addimandano punti di briscola gli assi

e i tre; 8 briscole in tutto. E quando un giuocatore ne ha prese 5, l'avversario, non può averne che 3.

Ogni briscola vale 10 punti, ed il totale dei punti dati dalle briscole si addizionano con quelli accusati.

Talvolta si contano alcuni punti anche per le mani prese, quando vi sono talune carte; e così: si contano 4 punti quando si prende un re; 3 punti quando si prende una donna; 2 per un fante; ma non è d'uso generale, sibbene proprio di alcune provincie solamente.

Dopo aver guadagnato una mano, si possono accusare i punti di tutte le combinazioni; ma una combinazione sola per ogni levata o mano guadagnata.

Le carte che sono state contate in una combinazione, possono egualmente contarsi in altra combinazione; così, per esempio, la donna di picche può contare prima pel *matrimonio*, poi per la *bazzica*.

I punti accusati e accettati non si discutono più. Fino a quando il mazzo ha carte non c'è obbligo di rispondere con carte dello stesso seme di quella giuocata dall'avversario di mano; quando il mazzo è finito, allora *s'ha da rispondere col seme della carta giuocata* dal contrario, e se non lo si può, bisogna *tagliare*. Il diritto di *forzare* esiste nella bazzica, e consiste nel costringere l'avversario a giuocare, se possiede carte dello stesso seme della giuocata, la carta superiore a quella messa in tavola.

c) *Degli errori.*

1. Chi fa male le carte perde il turno; l'avversario le rifà.

2. Se un giuocatore, avendo dimenticato di prendere la carta dal mazzo quando gli spettava, si trova ad avere in mano 5 invece di 6 carte, l'avversario *può concedere* ch'egli ne prenda due invece di una; ma può anche esigere che i punti fatti in seguito all'errore sieno annullati.

3. Se un giuocatore giuoca, per errore, con 7 carte invece che con 6, l'avversario può pretendere che si rifacciano le carte, annullando la partita.

4. Se un giuocatore accusa e segna punti che non ha, riconosciuto l'errore deve tosto cancellarli, ed è obbligato a giuocare subito una delle briscole calcolate erroneamente.

d) *Condotta del giuoco.*

Ogni giuocatore ha in mano 6 carte; le dispone per seme, le esamina in rapporto alle combinazioni e decide se deve condurre il giuoco in maniera da accusare la quinta maggiore, o il cento degli assi, o i quattro re, o le quattro donne, ecc.

Quegli che *non ha* fatto le carte giuoca per primo, gettando una carta sul tavolo. L'avversario getta un'altra carta. La più forte dello stesso seme guadagna. L'*atout,* o briscola, vince qualunque altra carta.

Colui che ha vinto la mano, accusa la combinazione che gli dà il maggior numero di punti. Se ha la fortuna di guadagnare anche la seconda mano accusa una nuova combinazione (se l'ha), che gli fa segnare una maggiore quantità di punti, e così di seguito, in maniera da accusare una combinazione, e sempre la migliore ad ogni mano guadagnata. Quegli che guadagna la mano, prende per primo la carta dal mazzo.

Chi dimentica di segnare i punti, non lo può fare più dopo di aver preso la carta dal mazzo; però, se guadagna una nuova mano, lo accusa di bel nuovo e lo segna.

Quando le carte del mazzo sono finite, non si accusano più i punti. Quindi è necessario guadagnare le ultime mani per avere il diritto di accusa, e per impedire all'avversario di accusare i punti che potrebbe avere.

Finito il mazzo, è importante pei giuocatori di

avere in mano carte di briscola, e pochi *carichi* o carte di valore, per impedire all'avversario di farle; perchè, finito il mazzo, s'ha non solo da rispondere con lo stesso seme: ma *forzare*, o tagliare se non si hanno le carte del seme richiesto.

e) *Della vincita della partita.*

La partita può essere vinta di prima mano con una *quinta maggiore* di briscola, o con due quinte di altri semi, e con altre combinazioni; ma è difficilissimo.

Però, spesso capita che i due giuocatori raggiungono i 500 punti, o li passano contemporaneamente. In tal caso la partita è vinta da chi ha raggiunto il numero maggiore.

Se i punti, e ciò è raro, dei due avversari fossero eguali, la partita è vinta da chi fece l'ultima mano.

Quando un giuocatore alla prima mano, o nelle successive, ha raggiunto 400 punti; o quando avendone 390, fa le carte e scopre per 13ª il sette, conta a suo vantaggio, durante la partita, tutti i carichi e le figure che man mano fa, e se riesce a contare 500 punti prima di terminare il giro, si dichiara fuori, e vince la partita.

f) *Bazzica doppia.*

La bazzica doppia si giuoca in due con due mazzi di 32 carte riuniti e mescolati e si va a 1000 o a 1500 punti. Chi fa carte ne dà 8 o 9 all'avversario e altrettante ne prende per sè. Le carte si distribuiscono due a due o tre a tre, o a tre e due, purchè non si muti mai la maniera di darle.

Le regole della *bazzica semplice* valgono per quella *doppia*. Però ve ne ha altre, che sono:

Accusando punti, le carte che li rappresentano si

mettono scoperte sul tavolo, e vi si lasciano in evidenza.

Le carte e i *matrimoni* valgono come nella *bazzica semplice;* però, siccome la doppia si giuoca con un doppio mazzo di carte, si possono fare due matrimoni dello stesso seme, e ciascuno di essi si conta da sè.

La bazzica conta 40; la bazzica doppia (le due donne di picche e i due fanti di quadri) nella stessa mano vale 500 punti, ed è la combinazione più forte del giuoco.

La quinta maggiore vale 250 punti; le altre quinte 150. I sette di briscola valgono 10 punti ciascuno, e si contano: tanto quando si prende una mano, quanto allorchè si mette nel proprio mazzo dopo averli giuocati.

Dopo l'ultima mano, i giuocatori, ai punti accusati, aggiungono i punti rappresentanti dalle carte di briscola o *carichi* del mazzo proprio. Le figure non contano.

La stessa carta non può contribuire due volte a comporre la combinazione di un gruppo, simile a quella di cui ha già fatto parte.

g) *Bazzica in tre.*

La bazzica in 3 si giuoca con 3 mazzi di 32 carte ciascuno riuniti e mescolati e si va ai 150 punti. Chi fa le carte dà ad alzare il mazzo al vicino di sinistra e distribuisce le carte da sinistra a destra, per 2 o per 3, fino a 12 carte.

Il primo giuocatore di destra comincia la partita; quegli che fa la mano gli succede e, sempre così di seguito, da sinistra a destra.

La bazzica vale 500 punti: la bazzica tripla (3 donne di picche e 3 fanti di quadri) 1500 punti e fa vincere la partita di prima mano.

Le regole della *bazzica semplice* o *doppia* valgono anche per questa.

h) *Bazzica in quattro.*

Si giuoca ordinariamente a 1500 punti, con quattro giuocatori, due contro due, con quattro mazzi di 32 carte ciascuno mescolati.

La carta indica i compagni; ciascun giuocatore riceve 12 o 16 carte.

Dopo una mano fatta da un giuocatore, quegli che la vince scopre i gruppi delle carte che dànno punti e il compagno lo imita.

I punti di due compagni si sommano. Dopo l'ultima mano si contano i punti di mazzo.

Le altre regole restano invariate.

i) *Bazzica cieca o col morto.*

Quando i giuocatori sono tre e due fanno al compagno, non si scopre la carta di briscola; ma questa vien determinata dal primo *matrimonio* accusato, che vale 40 punti. Gli altri *matrimoni* valgono 20 punti.

Il sette di briscola non ha valore particolare; le altre combinazioni si contano come nella bazzica semplice.

19° — Il Bracco.

È la bazzica doppia modificata. Si giuoca in tre; ma due fanno la partita e il terzo rimpiazza quegli che, durante la prima passata (cioè la prima partita), fa meno punti.

Nel *bracco* la quinta maggiore vale 150 punti, e due fanti di quadri con due donne di picche valgono 80 punti.

Si giuoca il bracco a 60 o a 80 marche, alle quali s'è dato un valore convenzionale; 10 o 15 punti, per es. Si regola con le stesse norme della bazzica.

Ma ecco come si calcola ciascun giro o partita.

A ha fatto	390 punti
B ne ha fatti . . .	220 »
ad *A* si accreditano . .	170 punti.

A incassa tanti gettoni corrispondenti ai punti accreditati.

20° — Il « Whist ».

L'origine di questo giuoco, assolutamente inglese, tutto calcolo e osservazione, è antico quanto le carte con le quali si fa.

In Francia, fece la sua apparizione ai tempi di Luigi XV, e fu ed è, anche da noi, un passatempo aristocratico e... noioso. *Whist* vuol dire *silenzio;* e forse per questo non è riuscito a popolarizzarsi.

A questo giuoco è proibito qualunque segno, qualsiasi parola che possa, anche lontanamente, far comprendere al compagno di giuoco le carte che si hanno in mano.

Complicato quant'altro mai, dà luogo ad una infinità di combinazioni; giuocato con una rapidità vertiginosa, non è facile dare, contare, esaminare, giuocare le carte, senza inciampare in errori fenomenali, a meno di essere provetti giuocatori.

Il giuoco del *Whist* in Inghilterra ebbe varî nomi; ed il primo a descriverlo sotto la denominazione attuale fu Edmondo Hoyle, che nel 1743 fece stampare un *piccolo trattato sul giuoco del Whist* [1]. Questo

[1] *Short Treatise on the game of whist.*

trattatello nel 1766 fu vôlto in francese, e rimodernato nel 1806.

Queste le note storiche principali sul giuoco del *Whist*. Chi ne volesse sapere di più, sfogli l'*Académie universelles des jeux* 1806) o l'*Encyclopédie méthodique* [1] o la *Bibliografia italiana del giuoco delle carte* del compianto Alfredo Lensi [2].

Il giuoco del Whist ha termini tecnici particolari, inglesi o francesi, difficilmente traducibili in italiano, e però qui non sono riportati. Nella descrizione del giuoco, pertanto, il lettore troverà esposti abbastanza chiaramente quelli che per l'intelligenza del *whist* sono necessari.

Regole generali.

Il whist si giuoca in quattro persone, due contro due, con due mazzi di 52 carte, de' quali i giuocatori si servono alternativamente, e perciò si scelgono di colore differente.

Si fa ai compagni nel modo seguente:

Si stende a semicerchio sul tappeto un mazzo di carte coperte; ogni giuocatore prende le sue e le scopre.

Quelli che hanno scoperte le carte più basse, giuocano in società contro gli altri due.

I posti devono, a meno di convenzione diversa, essere destinati dopo ogni *robre* [3].

Quando la partita fosse fissata fra sei giuocatori, le quattro più basse incominciano; le alte sono più le *rientranti*. Per far posto alle *rientranti*, i quattro giuocatori che finiscono un *robre*, alzano una carta,

---

(1) Però le regole che dò qui, sono riassunte dal libro di Deschapelles — *Traité du Whist* (1839) — che anche oggi fa testo in Francia.

(2) Firenze, Landi, 1892.

(3) *Robre* o *Rob* si addimanda il guadagno di due partite su tre partite legate. Tre partite legate formano una partita completa.

e le due più forti sono le *sortenti*. Però, può pattuirsi che i vincenti ed i perdenti debbano cedere i loro posti; oppure, che ognuno faccia di seguito due *robres*.

Nell'estrazione, l'asso è la carta più bassa, mentre nel corso del giuoco, domina tutte le altre.

Il valore delle marche sarà determinato prima d'incominciare la partita, e così il numero di quella *pari* o di *consolazione*, da pagarsi indipendentemente da quelle delle partite di *robre*.

I giuocatori che, associati dalla sorte, seggono di fronte l'uno all'altro, vengono chiamati *partners* (1).

Quando i giuocatori hanno preso i loro posti, il primo che distribuisce le carte deve mischiarle e farle alzare alla sua destra. Non si deve prendere tre o quattro carte alzando il mazzo, o lasciarne altrettante; si deve, per quanto è possibile, dividere il mazzo in parti eguali. L'alzate delle carte è nulla, se chi alza ne lasciò vedere qualcuna.

È vietato di cambiare posto e carte durante una *robre* a meno che vi consentano gli altri giuocatori.

Chi è di mano, deve dare le carte ad una ad una, incominciando da sinistra e volgendo l'ultima, che è l'*atout* (2).

Se le carte vengono date male, si ricomincia; e chi le ha distribuite, perde la mano.

Distribuite le carte, il primo a giuocare, che è la persona situata a sinistra del distributore, mette una carta sul tappeto; poi ciascuno getta la sua, proseguendo sempre da sinistra.

Il valore delle carte si segue in quest'ordine: asso, re, dama, fante, dieci, nove, ecc., fino a due.

La partita è vinta da chi fa dieci punti. Dopo sei

---

(1) Cioè: compagni di giuoco.

(2) Tutte le carte dello stesso seme di quella *voltata* (come nella briscola).

levées [1] o basi, ogni altra mano fatta conta per un punto. Perciò, sei *levées* sono chiamate il *dovere;* la settima conta e viene detta *trik;* occorrono dunque 16 *levées* per vincere.

Oltre i punti con le *levées,* se ne fanno ancora con gli *onori.* Gli onori sono: l'asso, il re, la dama ed il fante d'*atout,* o *carta di voltata.* Gli onori contano per due punti, quando sono in numero di tre; e quattro onori contano per quattro punti; i due *partners* li devono annotare così, quando li raccolgono dal tappeto di giuoco.

Gli *onori* non si contano più quando sono giunti a nove; oppure, quando resta una *levée* sola da fare, per vincere la partita.

Se un giuocatore ha otto punti e il suo *partner* tre onori in mano, egli può mostrarli prima di giuocare e vince la partita. Lo stesso avverrebbe se, avendo otto punti e due onori, il *partner* avesse uno degli altri onori.

Tra i *partners* v'è solidarietà per gli errori, come per le vincite e le perdite.

Per marcare i punti, si danno quattro gettoni ad ogni giuocatore. Uno, due, tre, quattro punti sono marcati col numero corrispondente di gettoni che stanno innanzi ai giuocatori.

Il punto *cinque,* con due gettoni allineati ed uno sopra; il punto *sei,* con tre gettoni allineati ed uno sopra; il punto *sette* con due gettoni allineati ed uno sotto; l'*otto* con tre gettoni l'uno sovrapposto all'altro. Da questo sistema di marcare risulta che: un gettone collocato sopra gli altri, conta per *tre* punti, mentre conta per *cinque* quando è messo disotto.

Le partite sono segnate con alcune marche. La partita semplice si paga una marca, la partita doppia due marche, e tre marche la partita tripla.

---

[1] Le quattro carte giuocate volta a volta formano la *levée.*

Si chiama *partita semplice* quella nella quale gli avversari hanno cinque punti o più; *partita doppia* quando essi hanno quattro punti o meno; *tripla* quando essi hanno tre punti o meno.

È in uso il pagare, oltre le marche vinte dalla partita legata, detta *robre,* alcune marche di *pari* o di *consolazione;* queste marche sono in numero di due; a meno di convenzione contraria, esse non possono essere più di quattro.

Due *partners* che abbiano vinta una partita tripla ed una partita doppia, guadagnano sette marche; ma essi ne riceverebbero nove se, prima d'incominciare, fosse stato convenuto di fissare la *consolazione* a quattro marche.

Se le due partite non sono vinte subito, si deve dedurre il numero delle marche che procurò agli avversari la vincita della terza partita. Perciò, un *robre,* composto di una partita doppia, deve essere ridotto a sei marche, quando gli avversari abbiano vinto la terza partita semplice.

Quandò due *partners* fanno il *vole* [1], ciò che vien detto *chelen* [2], essi vincono otto o dieci marche, secondo ciò che fu convenuto per la *consolazione,* s'essa fosse di due o di quattro marche.

Nel caso suesposto, non si usa contare i punti in ragione delle *levées* o degli *onori;* ma si lascia la partita come si trova.

Si può stabilire che il *chelem* non valga che pel numero delle *levées*.

Primo a giuocare è la persona situata alla sinistra del distributore.

Se uno dei giuocatori giuoca fuori del suo turno, gli avversari potranno fargli giuocare la carta gettata; se questa carta causasse un errore ad un altro

(1) Vuol dire fare le mani o *volées.*

(2) Cappotto.

giuocatore, questi potrebbe alzare la sua carta; ma se, trovandosi le quattro carte sul tappeto, non vi fossero stati reclami, l'errore della carta giuocata fuori di turno non potrebbe più essere rettificato.

Quando il terzo giuocatore getta la sua carta prima del secondo, il quarto può giuocare prima del suo *partner;* ma, se il quarto giuocatore giuocasse prima del secondo (che è il suo *partner*), si potrebbe esigere che questi mettesse sulla *base* la sua più alta, o la sua più bassa carta del colore giuocato, e non possedendo quel colore, si potrebbe impedirgli ed obbligarlo a *couper* (1).

Non si può togliere dal proprio giuoco una carta, prima che il turno non sia venuto; diversamente gli avversari sarebbero in diritto di esigere che la carta, così alzata precedentemente, rimanesse scoperta.

Non si può alzare il seme, quando nel proprio giuoco si ha quello richiesto; ma non v'è rinuncia se non quando la *base,* sulla quale essa ha avuto luogo, è messa a posto; oppure se il giuocatore rinunciante giuocò una carta del giuoco seguente.

Il *partner* del giuocatore che rinunzia, può impedire agli avversarî di raccogliere la *base* e domandare al *partner* s'egli rinuncia positivamente.

Ogni rinuncia deve essere reclamata dalla persona cui appartiene nel momento stesso nel quale se ne avvegga; ma, se la *base* fosse fatta e messa a posto, la verifica sarebbe sospesa fino alla fine della giuocata, ed il giuoco proseguirebbe senza nulla mutare; perchè il giuocatore rinunciante potrebbe acquistare punti per sortire dal doppio o dal triplo.

Nessuna rinuncia può essere reclamata, se le carte sono state alzate per la distribuzione che segue.

La rinuncia è punita colla perdita di tre punti,

---

(1) *Couper*, giuocare una carta di *atout* su una carta qualunque d'altro seme.

che si contano e si marcano prima di tutti gli altri. Gli avversari possono: o cancellare tre punti da quelli del giuocatore che rinunciò; oppure aggiungere tre punti ai loro.

Se la parte rinunciante si trovasse ad avere, alla fine della giuocata, un numero di punti, per vincere la partita, alquanto rilevante, essa dovrebbe restare sul nove; e se la parte facesse *chelem*, questo non le verrebbe calcolato che pel numero delle basi.

Conosciuto l'*atout*, non si può, durante il giuoco, chiedere quale sia la carta voltata; ma chi ne avesse dimenticato il colore, può domandarlo.

Prima che una *base* sia messa a posto, il giuocatore, quando lo creda necessario, può domandare sia fatto *quadro;* vale a dire: ciascuno rimetta dinanzi a sè la carta che ha giuocata.

Se un giuocatore fornisce due carte sopra una *levée* gli avversari possono sceglierne una e far esporre le altre.

Quando dopo una prima *base* o *levée*, messa a posto, un giuocatore annuncia che gli manca una carta, avendo gli altri il numero voluto, la giuocata dev'essere proseguita, ed il giuocatore che ha solo dodici carte, non può nè fare *chelem*, nè l'ultima *levée*. Deve inoltre essere punito per ogni rinuncia. Da ciò risulta la necessità di verificare prima di giuocare, se le carte sono tredici.

Nel caso in cui la carta che mancasse ad uno, si trovasse in mano ad un altro giuocatore, la giuocata sarebbe annullata. Se fosse stata giuocata, inavvertitamente, e ch'essa si trovasse tra le *levées*, il giuocatore, a cui quella carta mancasse, sarebbe punito con una rinuncia.

Se un giuocatore, credendosi certo della vincita della partita, o di fare le ultime *levées*, esponesse tutte le sue carte, gli avversari potrebbero continuare la giuocata, facendo esporre il giuoco, ed essi po-

trebbero esigere a loro piacere quella carta che loro convenisse tra quelle vedute, senza, però, far rinunciare.

Se un giuocatore, credendo di aver perduto, esponesse il suo giuoco, i diritti sarebbero gli stessi pei suoi avversari.

Un giuocatore deve astenersi dall'indicare se ha buono o cattivo giuoco; se può fare alcune *levées;* nè deve lodare o biasimare il modo di giuocare del *partner*. Lo stesso sia detto per gli spettatori, obbligati al silenzio, quando non sieno consultati; ma in una questione nella quale sia domandata la loro opinione, questa è decisiva.

Consigli sul modo di giuocare.

Dopo di aver contato le proprie carte e di averle messe in ordine, il giuocatore deve scandagliare il valore del suo giuoco, e cioè: vedere se è in caso d'*invitare* o di *accettare;* e di studiare come gli sarebbe possibile di rendersi padrone con le sue carte della fine della giuocata, nel caso potesse divenire padrone in *atout;* se il giuoco sia abbastanza forte per l'offensiva, o se non sia preferibile scandagliare il giuoco del *partner* con carte senza valore, al fine di preparare un piano e tenersi pronto a mutar sistema, secondo che ogni base gliene avrà dimostrata la utilità.

La vincita della partita dipende principalmente dal modo di entrare nel giuoco. Si deve adunque porvi la più grande attenzione, e non agire che dopo aver calcolato le risorse degli avversari. Occorre, perciò, un colpo d'occhio pronto, per giuocare senza esitazione e per prevedere il risultato di una partita.

È molto importante di far comprendere al proprio *partner* quale sia il valore del giuoco che si ha in mano, e nello stesso tempo giudicare, dal modo col

quale egli giuoca, il valore delle carte sue. Così, giunto alla quarta o quinta *levée,* il giuocatore deve poter giudicare in quali carte ciascuno sia forte, o debole; e dirigere il suo giuoco relativamente. Dunque, non basta saper giuocare le proprie carte; ma anche quelle del proprio *partner,* del quale occorre indovinare le tredici carte, affine di lasciargli fare la *levées,* s'egli è forte in carte; o farle sè stessi quando si abbia giudicato debole il suo giuoco.

Si fa conoscere al proprio *partner* in che si è forti con uno *invito;* s'invita, giuocando una carta bassa; l'invito annuncia che si ha in mano: asso, re, dama, ed altre carte basse.

Quando queste carte sono in *atout,* bisogna giuocare l'asso in prima, per evitare che uno degli avversari faccia la presa *(levée);* ma, all'opposto, possedendo una serie o sequenza *(séquence),* composte di re, dama, fante ed altre più basse carte, è indispensabile giuocare il fante, per far cadere l'asso; con questo mezzo, ci si rende padroni delle carte secondarie.

È importante di fare gli *inviti* con criterio giusto e di saper comprendere quelli degli avversari.

Quando il *partner* invita in un colore, del quale ha una *séquence,* si risponde con la carta più bassa per indicargli che si è forti in quel seme. Invece, se l'invito venisse dagli avversari è opportuno gettare la più alta carta per mascherare il giuoco che s'ha in mano.

Quando si rinuncia bisogna disfarsi della più bassa carta del seme nel quale si è deboli.

Si deve rispondere all'invito del *partner* colla carta più bassa, avendone quattro; e colla più alta, avendone tre.

Se l'avversario di sinistra, avendo fatto l'invito, non può essere sostenuto dal suo *partner,* e che a voi tocchi di giuocare; a voi spetta pure di ritornare sul seme, e fare il *contro invito.*

Non si muta seme che dopo essersi garantiti dalle scaltrezze degli avversari.

Quando si hanno in mano carte senza seguito, come: asso e dama; re e fante, si deve aspettare di *veder venire;* cioè: aspettare che un avversario giuochi, affinchè si possano fare due mani *(levées)* in tal seme; altrimenti ci si espone, ad avvantaggiare uno degli avversari. È necessaria, adunque attenzione nel gettare.

Si giuoca il fante, se si ha asso, fante e dieci, onde mettere il proprio *partner* in condizione di giuocare il re e di conservare la dama; quindi si giuoca asso, e al terzo colpo il dieci.

Avendo il re, fante e dieci, si giuoca il dieci.

Avendo re, dama e dieci, si giuoca il re.

Con re, fante e due piccole carte, si giuoca la più bassa.

È talvolta prudente di giuocare una carta insignificante per non dare agli avversari il *veder venir* (voir venir). Se dietro invito dei *partner,* si facesse la mano *(levée)* colla dama, non si dovrebbe ritornare al colore, per non arrischiare di far prendere il proprio re dall'avversario di destra.

Ma, se dietro l'invito dell'avversario di sinistra, la *levée* fosse stata fatta da quello di destra colla dama, sarebbe buon giuoco ritornare nel seme nel fine di far prender coll'asso del proprio *partner* il re dell'avversario di sinistra.

È imprudente fare *impasse,* vale a dire di mettere sulla carta giuocata una carta inferiore, quando se ne ha in mano di superiori; la situazione del giuoco deve soltanto decidere del caso in cui si deve giuocare così; vale a dire, se si deve prendere la mano o lasciarla passare.

L'*impasse* (1) è molto favorevole quando si è forti

---

(1) *Impasse* vuol dire non giuocare la carta dominante del seme giuocato; ma una carta bassa, per non rendere libera la carta superiore che può essere in mano dell'avversario di destra.

in *atout;* perchè accade allora che si facciano le ultime mani *(levée)* colle carte rimaste in mano, dopo aver fatto quelle con gli *atouts*.

Il più grande vantaggio è quello di fare il *trick* ad ogni distribuzione. Ma non si deve arrischiare un *impasse*, che lo farebbe perdere; ma sarebbe bene di tentare l'*impasse*, se dasse la probabilità di far di seguito due *levées*, che farebbero vincere il *trick*.

Si deve, quando il proprio *partner* giuoca una dama, far l'*impasse* dell'asso, e quello del re s'egli giuoca il fante.

Non si prende un *atout*, nè il dieci giuocato del proprio *partner*, se non quando si ha di mira di restare padrone del giuoco. Questa regola si applica a tutti i semi.

Quando si rinuncia a un colore, al quale invita l'avversario di destra, s'ha da *couper*. Si deve pure *couper* la seconda sconosciuta, quando si abbia *coupée* la prima. Se avviene che si ritorni tre volte sullo stesso colore, e che non si abbia potuto indovinare chi ha il re, non si deve più *couper* per la terza volta; perchè il compagno o *partner* potrebbe averlo, e quindi venir costretto a rinunciare, o *couper*. Nel caso in cui il *re* fosse del vostro avversario di sinistra, lo *vedreste venire*.

Però, conviene *couper* se si tratta di assicurarsi il *trick;* oppure, quando non si hanno che deboli *atouts*, dei quali sarebbe impossibile fare uso migliore.

Così, per *couper*, è necessario farlo a seconda del numero degli *atouts*. Deboli in *atout* si deve *couper* per secondare quelli del *partner;* invece, avendo quattro *atouts* tra i quali un *onore*, ed un colore numeroso, si deve evitare di *couper* una carta incerta, e sopratutto di *surcouper* l'avversario di destra, per rimanere in seguito padrone in *atout* ad utilizzare il buon colore.

Al principio del giuoco, spesso è bene di gettare una rinuncia, invece di *couper*.

È pure opportuno, quando non si abbiano più *atouts*, di forzare gli avversari a *couper*, affine di esaurire i loro, e condurli a giuocare nei colori nuovi; e maggiormente si deve cercare di costringere a *couper* l'avversario, che si sa più forte in *atout*.

Essendo secondi nel giuoco, e forti in *atout*, non si deve *couper* una tredicesima carta, ma *couper* la propria più alta; se si ha un giuoco debole, si cerchi di risparmiare con ciò gli *atouts* del proprio *partner*, aiutandolo nel suo giuoco.

Spesso è vantaggioso di non *surcouper* l'avversario di destra; si deve *vederlo venire*, e si conservi il re d'*atout* per rimanere padroni del giuoco.

Se dopo aver rifiutato di *couper* un colore, il vostro *partner* vi ritorna con una carta perdente, dovete *couper*, perchè dovrebbe essere forte di *atout*.

Come è importante di far conoscere il proprio giuoco al *partner*, e di saper indovinare il suo; così è indispensabile di conoscere quello degli avversari, e secondo il loro modo di giuocare, dirigere il giuoco proprio. Ciò si otterrà ponendo molta attenzione ai loro *inviti* e alle *risposte* loro.

Quando l'avversario di destra non può *forzare* quello di sinistra, bisogna concludere ch'egli è debole in colore e quindi s'ha da ritornare sotto la mano del proprio *partner*.

È necessario, per punire una *rinuncia*, di calcolare a qual punto saranno le marche di ognuno dopo la punizione; allora, non si deve dimenticare che si devono togliere agli avversari le combinazioni favorevoli.

Quando si vince col proprio giuoco, senza aver bisogno di far uso di *rinuncie*, si deve approfittarne per far cancellare alcuni punti agli avversari; con tal mezzo si ha la probabilità di vincere la partita doppia o tripla.

Il modo di usare degli *atouts* varia all'infinito; ma vi sono delle regole che non si devono dimenticare; così, al principio di una partita, un giuocatore debole non oserà dare *atout*, mentre ciò potrebbe fargli fare *chelem* ([1]) se avesse in mano un numero sufficiente e di qualità per poter fare colle altre sue carte le *levées* seguenti.

Non si deve mancare di fare *atout:* quando gli avversari non hanno che una sola mano *(levée)* da fare; quando, avendo il più forte, si suppone che gli avversari non ne abbiano che uno per ciascuno; quando si hanno cinque *atouts* tra i quali un onore, o cinque piccoli, e che si posseggano delle carte principali; quando, verso la fine del giuoco, si vuole evitare, o di rientrare negli inviti, o di dare il *voir venir* agli avversari.

Quando non rimangono più *atouts* che in mano vostra od in quella del vostro *partner,* voi, avendo delle carte deboli, dovrete giuocare un piccolo *atout,* affine di rimetterlo in mano e di fargli fare le sue carte vincenti.

Se avete asso, re e due piccoli *atouts,* e che il vostro *partner* inviti, incominciando: voi dovete prendere; ciò vi assicurerà tre colpi di *atout*. S'egli giuocasse il nove od il dieci, si dovrebbe lasciar passare, affine di assicurarvi egualmente tre colpi d'*atout* quando voi avreste la mano.

Nel giuoco del Whist si deve, come nella maggior parte degli altri giuochi, evitare di perdere la partita, e quando non si può vincerla, si deve cercare di fare più *levées* possibili; farsi padroni del colore che si tiene più numeroso; conservare in mano il migliore *atout*, e prevenire ciò che di simile potessero fare gli avversari.

([1]) *Chelem*, dall'inglese *Slam*, è la tredicesima mano levata vinta dai due *partner*. E conta per 8 o 10 marche, a seconda se fu combinato di pagarne 2 o 4 di *consolazione*.

Se, essendo al punto di cinque, non prevedete di poter far il colpo, dovete cercare di farne tre per giungere ad otto.

Conservate per quanto sia possibile la carta voltata, quando il vostro *partner* giuoca *atout*, allo scopo di fargli intendere che voi ne avete ancora; gettatela se invece si tratta di un avversario, per metterlo in dubbio.

Voi dovete prendere sul vostro *partner*, s'egli giuoca la tredicesima carta, perchè la sua intenzione è di condurvi a farlo per migliorare il suo giuoco.

21° — L'Ombre [1].

Qui non si tratta delle *ombre* chinesi, delle quali terrò parola in altra parte di questo libro; ma del giuoco del *Ombre* con le carte, nel quale la luce, come dirò, non c'entra affatto, essendo questo un giuoco spagnuolo pèr eccellenza, un giuoco, quasi direi, *nazionale*, come il *picchetto* o *piquet* per i francesi e il *whist* per gli inglesi.

La tradizione vorrebbe che il giuoco del *Ombre*, per errore detto *delle Ombre*, fosse stato inventato nel secolo XVI; ma alla tradizione fa ostacolo la complicanza del giuoco, tanto complicato da escludere *a priori* che possa essere sorto tutto ad un tratto

---

(1) Le note per questo capitoletto le ho desunte da due pubblicazioni curiose e abbastanza rare, che sono:

— Borromeo Antonio Maria — *Il giuoco delle ombre*. Cantata in dialetto padovano ad istanza di Francesco Orologio e da questo posto in musica.

Stampata a pag. 341, del 35° tomo del *Giornale dell'Italiana letteratura*, compilato da N. e G. Da Rio.

— Brunetti Francesco Saverio — *Giuochi delle minchiate, ombre, scacchi ed altri d'ingegno, dedicati alla Ill.ma Ecc.ma signora* la Signora Principessa Donna Giulia Albani Chigi da D. Francesco Saverio Brunetti da Corinaldo, Roma, Bernabò Lazzarini 1747, pp. 144.

complesso e così perfetto. Non è escluso, però, che l'*Ombre* nel XVI secolo sorgesse sulle rovine di uno o di più giuochi.

Il giuoco del Ombre.

Si fa in tre persone con 40 carte, composte dei quattro palii (come nei Tarocchi) di *spade, bastoni, danari* e *coppe,* dei quali ecco il valore:

Spadiglia — asso di spade

è la 1ª carta del giuoco. Trionfa sempre.

Maniglia — 2 di spade, o 2 di bastoni,
o 7 di danari, o 7 di coppe

la maniglia trionfa nel proprio pallio ed è considerata la migliore carta dopo l'asso.

Basto — asso di bastoni

3ª carta del giuoco, che sempre trionfa.

Spade e *bastoni* si dicono *palli corti,* perchè hanno un trionfo di meno di quelli di *danari* e di *coppe.*

La *Spadiglia,* la *Maniglia* e il *Basto* si dicono insieme: *Stuccio* e *Mattatori.*

Punto — sono: asso di denari, oppure asso di coppe quando il loro palio trionfa, sono la 4ª carta dello *Stuccio* e pigliano tutte le figure.

Quando non sono *trionfi,* esse carte sono le migliori dopo la figura del loro pallio.

Nella *Cartiglia* di coppe e di *denari* le migliori sono sempre le più piccole. Gli Stucci sono tanti quante le carte che si hanno consecutivamente dopo la *Spadiglia.* Per la gravità sua, degna proprio di un Grande di Spagna, questo giuoco rifiette meravigliosamente il carattere della cavalleresca nazione del Cid.

Il giuoco del *Ombre* esige ponderazione, e calcolo;

silenzio assoluto in chi giuoca e in chi sta a vedere a giuocare.

In Francia apparve sotto il regno di Enrico IV; e fu ritenuto per molti anni come il giuoco di carte più bello ed intellettuale anche in Italia, dove fu conosciuto, per le invasioni spagnuole, prima che in Francia. Triste privilegio!

Oggi il giuoco del *Ombre* è in ribasso dovunque; il *picchetto* e il *whist* l'hanno battuto dovunque, anche *in patria,* nella Spagna, dove ben altri giuochi d'azzardo vuotano le tasche dei bravi Castigliani, degli Spagnuoli, i quali nell'arte di passare allegramente il tempo e di giuocare furono in ogni tempo maestri eccellenti.

Il giuoco del *Ombre* colle carte non ha nulla di comune con l'oscurità cagionata dai corpi opachi intercettanti il corso diretto della luce. La parola *Ombre* è, in questa circostanza, la corruzione di quella spagnuola *Hombre,* che significa uomo, ed errano ed hanno errato adunque coloro che in italiano hanno stampato « *delle ombre* » (plurale di ombra) a scambio di *del Ombre* cioè *dell'uomo.*

E l'*uomo* in questo passatempo è l'avversario, contro il quale si collegano gli altri giuocatori per impedirgli o per contrastargli la vittoria. Il giuoco del *Ombre* non è giuoco da prendersi, così, a gabbo.

La *Maniglia* e il *Basto* sono *Stucci* e cioè: altrettanti onori in mano del *Ombre.*

Terrazza si dice quando un giuocatore ha in mano *Spadiglia* e *Basto,* e due altre carte equivalenti ed è l'ultimo in giuoco.

Generalità del giuoco.

A ciascun giuocatore si dànno 100 marche, delle quali viene stabilito il valore prima di cominciare il giuoco. La sorte determina chi fa le carte, e il pre-

scelto mette quattro marche in un piattello, mischia il mazzo, lo dà ad alzare e distribuisce 9 carte, tre a tre, ad ogni giuocatore.

Il primo a destra esamina le proprie carte e dichiara che vuol essere *Ombre,* e se spera di prendere più mani a ciascuno dei compagni, dice « *la giuoco* ». In tal caso *non scarta*. Gli altri invece scartano e prendono a turno dal mazzo quante carte convengono loro, dopo, però, che l'*Ombre* ha dichiarato quale *palo* deve trionfare. Se gli altri due giuocatori non vogliono che giuochi l'*Ombre,* dicono: *mas* di *mas;* ma se l'*Ombre* dichiara di voler fare il *palo,* è costretto a prendere tutte le mani. Chi fece dire *mas* di *mas,* è egli pure *Ombre* e deve fare nove levate.

Se invece vuol giuocare scartando, deve dichiarare « *entro* ». Ciò significa: se altri non vuol giuocare senza scartare, giuoco io. E dichiara prima il *palio* che deve trionfare, e poi scarta. Gli altri a turno prendono le carte e scartano.

Se l'*Ombre* non vuole nemmeno *entrare,* può far dire: o *Cascarone* portando due carte; o *Cascariglio* portandone una sola; oppure *Novena,* non portandone alcuna. In tal caso dichiara il trionfo e se fa cinque mani, oppure quattro, ed i compagni tre, uno, due l'altro, ritira quanto è nel piatto assieme agli onori che riceve da' suoi compagni.

Se, però, uno fa tre o quattro *mani* o *levate,* raddoppia le marche del piatto e paga gli onori.

Quando un avversario dà *Codiglio,* fa cioè più mani degli altri, l'*Ombre* gli paga quanto è nel piatto.

Quegli che non vuole essere *Ombre* dice « *passo* » e pone una marca sul piatto.

Se tutti passano, si rinnova il giro e, o si ripassa, o si fa *Novena,* o *Cascariglio,* o *Cascarone.*

Gli onori si calcolano così:

1 marca per ogni *Stuccio;* 2 per la *Giuocata;* 2 pel *Cascarone;* 1 pel *Cascariglio;* 1 per la *Novena;* 4 per il *Tohos,* che si pagano a l'*Ombre* se vince.

Quando l'*Ombre* non ha speranza di vincere, dice: « *Mi dò* »; perchè, se qualcuno lo prende coll'aiuto dell'altro, potranno essere in due o in tre a riporlo; o fanno tre levate per ciascuno, quando nessuno lo prende.

Regole del giuoco.

1. È uso generale che chi ha *Spadiglia* faccia giuoco, e non può passare che con due marche; cioè: una per il passo, l'altra per la *Spadiglia*. Questo modo di giuocare si chiama *Spadiglia a forza*, e *Basto a vista*.

2. Chi ha il *Basto* può passare la prima volta; ma poi alla seconda bisogna che faccia giuoco, o che passi con la marca. Se giuoca, e che gli venga la Spadiglia, la deve subito mostrare; altrimenti tripla il piatto, se perde due volte, e se vince non lo ritira.

3. Chi sbaglia le carte, non subisce pena; ma si rifanno di nuovo.

4. Chi ha le carte di più o di meno di nove, ripone la marca, se non lo dice prima di far giuoco.

5. Se nel dare le carte si scopre un Mattatore, cioè una carta di Stuccio, si rifanno le carte.

6. Se l'Ombre non nomina il trionfo, questo s'intende di spade.

7. Se l'Ombre si è dimenticato di nominare il Palo, e se non ha confuso colle altre carte lo scarto, può rifarlo di nuovo; mentre ha tempo di nominare il Palo, e se non ha confuso colle altre carte lo scarto, può rifarlo di nuovo; mentre ha tempo di nominare il Palo, sinchè non si sono voltate le carte che prende, e viste.

8. Se l'ultimo a scartare lascia qualche carta, la può veder subito; e, dopo giuocata la prima carta, possono vederla tutti gli altri. Se alcuno la vede

prima che venga giuocata, ripone il piatto. Se restano più carte non si vedono, se non per comune assenso.

9. Chi, scartando, prende più o meno carte, e se ne accorge prima di giuocare, può correggersi, e prendere dal monte quella che gli manca, o rimettere quella che ha preso in più.

10. Chi mostra una o più carte sue in pregiudizio dell'Ombre, ripone la marca.

11. Chi rifiuta ripone il piatto tante volte, quante ne rifiuta. Si può emendare sinchè non è giuocata un'altra carta, ancorchè la bazza, o mano, sia coperta.

12. Se uno prende una bazza, o mano, non sua e la copre, e quindi rigiuoca, ripone il piatto, e restituisce la bazza a cui spetta.

13. I tre *Mattatori* non sono obbligati dai trionfi inferiori; la *Spadiglia* obbliga la *Maniglia*, e il *Basto*, se prima giuocata; ma s'ella è la seconda, non la obbliga.

14. Gli Stucci sono onori solo quando li ha in mano l'Ombre.

15. Gli onori si possono domandare sinchè non è incominciato un altro giuoco.

16. Chi fa sei bazze, o mani, deve farle tutte, altrimenti paga quattro gettoni a testa ai compagni. Basta giuocare la sesta carta per obbligare a fare *Totos*.

17. Qualunque parola che si dica durante il giuoco, è irrevocabile. Chi dice « *passo* » non può far giuoco, e se ha la *Spadiglia* la ripone. Chi dice « *entro* » deve entrare.

18. Al contr'Ombre si può chiedere *Gano* (cioè il cavallo d'un re), si può dire: *vada con la maggiore;* o *mia*, cioè *non copra*, e questo o quello a piacimento.

19. Chi ha una carta di più o di meno, e se n'ac-

corge dopo che ha detto di far giuoco, ripone la marca, e sta a suo arbitrio di far giuoco o di non farlo. Se fa giuoco ripone la marca, due volte se la perde, e se la vince, ritira niente.

Ammesso che si sappiano tutte le regole di questo complicatissimo giuoco, ecco le combinazioni di carte colle quali, quantunque minime, si può entrare, e si può sperare di vincere.

Dei giuochi minori coi quali si entra a Palo corto; di quelli coi quali si entra a Palo lungo e dégli altri a solo Palo corto.

Giuochi minori con i quali si entra a Palo corto con

Maniglia, Basto, Re, 5.
Spadiglia, Basto, Re, 5.
Spadiglia, Maniglia, Re, 4.
Spadiglia, Maniglia, 6, 7.
Spadiglia, Basto, Dama, 7.
Spadiglia, Re, Dama, Fante, 7.
Maniglia, Basto, Dama, 6. 5.
Maniglia, Re, Dama, Fante, 7.
Basto, Re, Dama, Fante.
Maniglia, Basto, 7, 6, 5.
Re, Dama, Fante, 7, 6, 5.
Spadiglia, Re, Dama, 1, 3.

A Palo corto si entra con

Spadiglia, Maniglia, Punto, 4.
Basto, Maniglia, Punto, 2.
Spadiglia, Basto, Punto, 3.
Spadiglia, Maniglia, Re, Dama.
Spadiglia, Maniglia, Fante, 3, un Re.
Spadiglia, Basto, Re, Dama, Fante.
Basto, Punto, Re, Dama, Fante.
Maniglia, Punto, Re, Dama, Fante.
Maniglia, Basto, Dama, 3.

Maniglia, Basto, Fante, 2, 3, 5.
Spadiglia, Basto, Re, un Re.

N B. Quando si ha *Spadiglia*, è meglio fare *Cascariglio* o *Cascarone*, piuttosto che entrare con giuochi minori.

Si giuoca solo a Palo corto con

Quattro Mattatori, un'altra, ed un faglio.
Spadiglia, Maniglia, Re, Fante, 2, Re, ed un faglio.
Spadiglia, Maniglia, Basto e due Re.
Stuccio, 6, 3, 4, un Re ed un faglio.
Maniglia, Basto, Dama, Fante, 4, 3, un Re.
Maniglia, Basto, 6, 5, 4, un Re ed un faglio.
Basto, Re, Dama, Fante, 7, 6, 5, 4, un Re.
Re, Dama, Fante, 7, 6, 5, 4, un Re.
Spada, Re, Dama, 7, 6, 4, un Re ed un faglio.
Maniglia, Re, Dama, Fante, 7, 4, Re e due fagli.

Si giuoca a Palo lungo con

Stuccio, 3, 4, 5, un Re.
Spadiglia, Basto, Re, 7, 3, un Re e due fagli.
Spadiglia, Maniglia, Punto, 6, 3, un Re e due Dame guardate.
Maniglia, Basto, Dama, Fante, 2, 6, un Re e due Dame guardate.
Basto, Punto, Re, 6, 3, 2, Re e due Dame guardate.
Punto, Re, Dama, Fante, 2, 3, 6, un Re.
Maniglia, Basto, Punto, 3, 4, 5, un Re e due fagli.
Spadiglia, Punto, Re, Dama, 2, 6, un Re e Fante guardato.

Queste sono le regole generali, che ho riassunto, per comprendere il giuoco del *Ombre,* il quale non si può apprendere che praticandolo con chi lo sa giuocare, tanto è complesso e vario. Allora si impareranno anche i casi nei quali si perde *per giuocare bene in apparenza,* perchè non si conosce — nè le parole bastano a spiegarlo — come hanno da essere giuocate.

22° — Il « Poker ».

È un giuoco di carte che viene dall'America del Nord, sul quale i miliardari americani scommettono milioni di franchi, e n'abbiamo avuto recentemente un esempio nel *Re del Grano,* che in un colpo solo vinse la bellezza di 2 milioni di dollari, pari a 10 milioni delle nostre lire (senza cambio).

Per ben comprendere l'organismo di questo giuoco americano, è necessario conoscere i termini speciali (tutt'altro che italiani) che qui riepilogo, di ciascuna combinazione delle carte, in mano degli avversari, o sul tavoliere.

Bluffer. — Fare un pari alto, affine di decidere gli altri giuocatori a passare.

Brelano. — Tre carte dello stesso seme.

Flusso. — Giuoco di cinque carte dello stesso seme.

Full. — Giuoco composto di un *brelano* e di due carte di identico valore.

Outsider. — Nome dato ad una carta sola della sua specie.

Pajo (paire). — Due carte dello stesso valore fanno un *pajo.*

Passar-parola. — Si passa parola quando si rinuncia a fare una giuocata.

Poker. — Si addimanda così la riunione di 4 carte dello stesso valore, come 4 assi, o 4 re, o 4 donne, ecc.

Sequenza. — Dicesi di 5 carte il valore delle quali si segue. Non è necessario per avere una *sequenza* che sia formata di carte dello stesso seme.

Sequenza-flux. — Quando la sequenza è tutta di carte dello stesso seme; ma nel *picchetto* si addimanda *quinta.*

Straddler. — Vuol dire raddoppiare il *pari* che un altro giuocatore ha fatto.

Three. — Parola inglese che significa *tre,* ed è sinonimo di *brelano.*

Regole per giuocare il Poker.

1. Il numero dei giuocatori è di quattro; quando è maggiore si fanno i turni per rimpiazzare i giuocatori di quarto in quarto d'ora.
2. Si fa uso di un mazzo di 32 carte.
3. Il valore delle carte è così regolato. L'asso è la più forte, poi viene il re, la dama, ecc., fino al sette.
4. I posti e la distribuzione vengono estratti a sorte.
5. Si stabilisce la posta cumulativa, come la gara massima, che ha un valore convincente, se viene eguagliata a 64 volte l'unità scelta.
6. Il distributore mischia le carte; e fa alzare il mazzo al vicino di sinistra. Questi alza, o si limita a toccare soltanto il mazzo, ciò che equivale all'alzata.
7. Prima che le carte sieno distribuite, ognuno mette dinanzi a sè, verso il centro del tavolo, una quota eguale all'unità scelta. Si può anche astenersene; ma allora non si può prender parte alla giuocata. Non prender quota corrisponde a passare parola prima di aver veduto il proprio giuoco, ciò che di solito non si fa.
8. Messe le quote, un giuocatore qualunque può *straddler,* mettendo una quota doppia; egli acquista il diritto di raccogliere le quote, se tutti i giuocatori passano parola.
9. Si può *straddler* sopra lo *straddler,* quadruplicando la sua quota; un altro giuocatore può ancora *straddler,* mettendo otto e così di seguito, fino alla concorrenza di 64 quote.
10. Fatte le quote, il distributore dà le carte; ne

dà cinque ad ogni giuocatore nel modo che gli piace; ma, in seguito, non può cambiare modo. La distribuzione si fa da sinistra a destra.

11. Distribuite le carte, chi le dà, posa il rimanente del mazzo alla sua destra ed un po' innanzi.

12. I giuocatori guardano le loro carte e prendono la parola. Quando vi è uno *straddler,* il primo a parlare è quello che sta alla destra di lui. Quando non evvi *straddler,* il primo a parlare è il giuocatore a destra del distributore. Il turno di chi « tocca a parlare », segue da sinistra a destra.

13. I giuocatori possono, a loro scelta, passar parola, o *andare.* — Nel primo caso, essi gettano le loro carte in mezzo al tavolo senza voltarle, nel secondo, le tengono e devono fare le gare.

14. Le gare si fanno come segue: il primo che vuol giuocare deve dire: *raddoppio;* ed aggiungere alla sua un'altra quota eguale.

Ma se vi è uno *straddler,* il giuocatore è obbligato di portare la sua quota al doppio di quella dello *straddler.*

Se un altro giuocatore desidera *andare,* egli può, o raddoppiare la quota precedente, o semplicemente tenerla. Gli altri giuocatori lo imitano; ma le quote non possono oltrepassare 64 unità.

15. I giuocatori possono *rinviarsi* o *rilanciarsi.* Quelli che non vogliono tenere la tassa dell'ultima quota abbandonano la partita, gettando le loro carte in mezzo al tavolo; ma l'ultima quota che hanno tenuta è perduta per essi e spetta a quegli che vincerà.

16. I giuocatori d'accordo sopra una quota, scartano allora un certo numero delle loro carte a loro scelta, e il distributore le rimpiazza.

Le carte di scarto debbono essere deposte coperte in mezzo al tavolo, e nessuno può guardarle.

17. Quando i giuocatori hanno ricostituite le loro

carte, s'impegnano le gare nell'egual modo fatto precedentemente; ma senza eccedere 64 volte la unità.

In questo terzo periodo di gare i giuocatori possono ancora passar parola; ma le quote sono in questo caso perdute per essi.

18. Terminate le gare, i giuocatori che si sono sostenuti fino all'estremo, gettano sul tavolo le loro carte per decidere della vincita.

Il vincente raccoglie tutto il danaro che si trova sul tavolo.

19. Le varie combinazioni che un giuocatore può avere, sono, per ordine di valore crescente: *una carta, un paio, due paia, una « sequence » un brelan* o *three, un flux, un full, una sequence-full, un poker.*

20. Si ha il giuoco di una carta, quando non si ha altro; le carte sono classificate secondo l'ordine precedentemente dato. Il più forte giuoco di una carta è quello che contiene la carta valutata maggiormente.

21. Si ha un pajo quando si posseggono due carte dell'egual valore; i giuochi ad un pajo si classificano secondo la forza del pajo. Trovandosi di fronte due giuocatori a pajo eguale, vince chi possiede la carta più alta; e se questa fosse eguale a quella dell'altro giuocatore, si calcola la seconda carta, e così fino alla terza se fosse necessario.

22. Si hanno due paja quando si posseggono due coppie di carte eguali. Di due combinazioni di questa specie, vince il pajo più forte. Quando le due paja alte sono eguali, vengono calcolate le seconde paia, e se queste pure sono eguali, si ricorre alla quinta carta.

23. La *sequence* è la riunione di cinque carte di colore vario, che si seguono. Di due *sequences* la più forte è quella che comprende la carta più alta.

24. Di due *brelans* vince quello formato dalle carte più alte.

25. Il *flux* è l'insieme di cinque carte dello stesso colore. Tra due *flux* il più forte è quello che racchiude la carta più alta. Se le prime carte sono eguali, si calcola la seconda, e così di seguito, se fosse necessario, fino alla quinta.

26. Il *full* è la riunione di un *brelan* e di *un pajo*. I *full* si classificano secondo l'ordine dei *brelans*.

27. Una *sequence-full* è formata da cinque carte dello stesso colore che si seguono. Le *sequences-fulls* si classificano secondo il valore della loro prima carta.

28. Il *poker* è formato da quattro carte dello stesso valore. I giuochi di *poker* vengono classificati secondo il valore delle carte.

29. Quando due giuocatori hanno combinazioni eguali, vince quegli che ha la precedenza, vale a dire che è di mano.

30. Quando una giuocata è finita, la distribuzione passa al vincente.

31. Quando alla distribuzione delle carte tutti passano parola, le quote vengono raccolte dallo *straddler*, e se non vi è *straddler*, dal giuocatore che distribuì le carte. Però, anche il distributore può passare, ed in tal caso ciascuno deve rimettere al giuoco una nuova quota, e la distribuzione non cambia di mano.

32. Esistono due combinazioni colle quali si è certi di vincere, e questo sono il *poker* d'asso ed il *poker* di re con un asso.

Taluni giuocatori però sostengono: che il *poker* d'asso perde contro il *poker* di sette; e che quando il *poker* d'asso è accompagnato da un sette, esso perde contro il *poker* d'otto. Quanto al *poker* di re con un asso, esso perde contro il *poker di sette*.

33. Allorquando, dopo lo scarto, il distributore non trova nel mazzo carte sufficienti per fare una

nuova distribuzione, esaurisce quelle, poi prende le carte gettate sul tavolo, le mischia di nuovo, le fa alzare e completa i giuochi con esse.

Varie maniere di giuocare il « Poker ».

23° — Il « Poker » americano.

I giuochi di *poker* sono vari: quello *americano*, od *originale*, si giuoca con un mazzo di cinquantadue carte. Si distribuiscono le carte come al *whist*, da destra a sinistra. Solo il distributore mette una posta al giuoco. Le quote sono illimitate. Invece di considerare il *poker* come la combinazione più alta, esso viene superato dalla *sequence-flux*.

24° — Il « Whiskey-Poker ».

Nel *Whiskey-Poker* il distributore mette in mezzo al tavolo un giuoco, cinque carte, del quale sono scoperte e si addimanda: *vedova*. Ognuno può, a turno, scambiare una delle carte del suo giuoco con una di quelle della *vedova*, o mutare tutto il suo giuoco. Quando uno dei giuocatori si dichiara soddisfatto, gli altri non possono più fare che un solo scambio. Si scommette prima di avere veduto la *vedova*, dopo averla veduta, e per ultimo col giuoco finale.

25° — Il « Poker-Bluff ».

È una variante del *Poker* nel quale non si scarta. Se tutti i giuocatori passano parola, ognuno raddoppia la sua quota e la mano passa.

26° — Lo « Stud-Poker ».

Al *Stud-Poker* si scoprono quattro delle cinque carte di ogni giuocatore; le gare si fanno dopo che ognuno ha veduto la propria carta coperta. Talvolta si ammette che le carte sieno date coperte, e che prima delle gare ogni giuocatore debba mostrarne tre o quattro delle cinque che ha in mano.

27° — Il « Reversis ».

Il *Reversis* è un antico giuoco di carte spagnuolo. Una volta era molto in voga; poi decadde ed oggi comincia a risorgere sulle rovine del passato. Per questo ne dò le regole che lo governano.

Il nome, certo non italiano, dice chiaramente in che consiste il giuoco, e cioè, si fa al contrario, a rovescio di tutti gli altri giuochi, perchè la vittoria resta al giuocatore che ha fatto meno mani, o levate, durante la partita.

Il *revesis* si giuoca in quattro persone con un mazzo di 48 carte; cioè: un mazzo completo da 52 meno i quattro 10.

La paniera e i cestini. Per fare i conti i giuocatori si servono di tre marche di forme e dimensioni diverse, a ciascuna delle quali si attribuisce un valore fisso. Di queste marche si fanno 4 parti eguali in numero e in valore, e se ne dà una ad ogni giuocatore.

Ciascun giuocatore riceve le marche tutte dello stesso colore, ma diverso da quelle toccate agli altri compagni.

Le marche lunghe son dette pure: *Contratti.* Un contratto vale dieci marche mezzane (generalmente quadrate); e ogni *marca mezzana* vale dieci marche tonde, dette *gettoni.*

Ad ogni giuocatore si dà quasi sempre: 10 *contratti;* 20 *marche;* 10 *gettoni,* e quest'insieme si dice la *presa.*

Ciascuna categoria di marche ha la sua scatolina (o cestino, o piattello) particolare, contenuta, con altre due, in una *paniera* o in una scatola più grande, insieme ad un cestino nel quale si pongono volta a volta le scommesse.

Ogni cestino è listato del colore delle marche; e quando non lo è, viene contraddistinto con un nastrino del colore voluto dalle marche di ciascun giuocatore.

Il cestino, nel quale si pongono le scommesse, fa il giro dei giuocatori per raccoglierle, e deve stare a destra di chi fa carte, il quale lo posa sotto il mazzo o *tallone.*

Andamento del giuoco. Prima si fa a' posti, poi a chi farà le carte.

A posti si fa mescolando e distribuendo quattro carte scelte (asso, re, donna e fante) tra i giuocatori. Chi riceve l'asso ha la preferenza; segue il *re,* ecc.

Si tira a chi fa le carte, dividendo il mazzo in quattro parti pressochè eguali, e se ne dà uno a ciascun giuocatore. Fa le carte quegli che nel proprio pacchetto trova il fante di cuori. In seguito si è di mano, a turno, da sinistra a destra.

Chi fa le carte ne dà 11 ad ogni avversario; ne prende 12 per sè; e tre formano, il *tallone.*

Ogni giuocatore, eccetto il distributore, scarta a turno una delle 11 carte e ne prende una delle tre avanzate; ma non è d'obbligo e, quando non si scarta, s'ha diritto di vedere la carta che non si prende.

Il distributore scarta una delle 12 carte sue, ma non la rimpiazza. Dopo ciò, il *tallone* sarà di 4 carte e vien messo da parte sotto la paniera delle scommesse.

Chi ha la mano è responsabile della paniera delle

scommesse, ed è incaricato di raccoglierle. Comincia, facendovi deporre 4 gettoni da chi fa le carte, e 2 ne reclama quindi dagli altri giuocatori. La paniera dunque avrà raccolto 10 gettoni.

Raccolte le poste il distributore fa le carte dandone 11 in *tre* volte agli altri così: due volte 4 e una volta 3; prendendone 12 in *tre volte* per sè.

È di mano chi sta a destra del distributore.

Chi è di mano scarta e prende per primo dal tallone una carta. Gli altri a turno lo imitano. Collocate le carte di scarto sotto la paniera delle scommesse, chi ha la mano giuoca a suo talento una carta, gli altri a turno fanno lo stesso e sono *costretti* a giuocare carte dello stesso seme della prima giuocata. Non è di obbligo *forzare*.

La mano è raccolta da chi ha messo la carta più alta del seme domandato.

Chi ha preso la mano, come nella briscola, giuoca primo, e così di seguito fino a che le undici mani, o levate, non sieno esaurite.

a) *Valore delle carte.*

L'*asso* batte il *re*; il *re* la *donna*; la *donna* il *fante*; il *fante* il *nove* e così fino al *tre* che batte il *due*. La carta superiore batte di conseguenza tutte le inferiori.

Finite le mani, si computano i punti, riuniti, di ciascuna mano.

Gli scopi principali di questo giuoco sono due: la *partita* e la *rimessa* alla paniera.

Nel giuoco si hanno 40 punti in tutto, e cioè: gli assi che contano 4 ciascuno; il re 3; le donne 2; i fanti 1; le altre carte non si contano.

b) *Della partita.*

La *partita* è formata dalle quattro carte di scarto.

I punti si contano come nelle mani di levate, eccetto l'asso di quadri che vale 5; del fante di cuori, o *quinola*, che vale 3. Ai punti della *partita* si aggiungono sempre altri 4 punti; sicchè la *partita* propriamente detta consta dei quattro punti, aggiunti a quelli che possano essere dati dalle carte di scarto.

Quegli che nelle mani fatte ha raggiunto il maggior numero di punti, è il perdente; e paga a chi n'ha fatti meno, o che non ha fatto levate, o che non ha fatto alcun punto, perchè è questi che ha vinto.

Il vincitore prende le carte di scarto; le scopre e con i compagni ne calcola il valore e riceve dal perdente tanti *gettoni* o marche, quanti sono i punti rappresentati dalle quattro carte, più 4 punti di mazzo.

Quando due giuocatori hanno lo stesso numero di punti, la preferenza spetta a colui che ha fatto meno mani (levate); ma se anche queste fossero eguali, la preferenza resta al giuocatore *meglio collocato*.

Il *meglio collocato* è quegli che fa carte; poi il vicino di sinistra, ecc.

La *partita* può essere guadagnata per mezzo delle combinazioni e cioè con *reversis, quinola* e *spagnoletta*.

Quando un giuocatore fa tutte le mani, la *partita* non si conta.

È il colpo che si dice *reversis* per eccellenza.

Del reversis. Si fa *reversis* quando si fanno tutte le levate o mani. Questo è il colpo più brillante del giuoco; ma è di riescita difficile.

Quando le prime nove mani sono state fatte dallo stesso giuocatore, il *Reversis* è ingaggiato *(est entre-*

pris). Allora, se non si fanno le altre due mani, il *reversis* è *rotto alla buona* (cioè *alla migliore).*

La *buona* porta seco tre varie maniere di pagamento, durante il giuoco.

1. La *prima buona* è la prima levata o mano;
2. L'*ultima buona* che è l'ultima mano;
3. La *buona* pel colpo di *reversis* e per la *spagnoletta* sono le due ultime mani.

Rompe il reversis chi fa una delle ultime due mani contro il giuocatore che lo ha *ingaggiato.*

Della rimessa e *della quinola.* Quando comincia il giuoco, fu detto, ogni giuocatore mette nella paniera due gettoni o 10 marche, e quello che fa carte ne mette 4. Questo contributo forma il fondo delle *rimesse,* che si rinnova tutte le volte che è esaurito, o quando ha meno di 10 gettoni. La paniera riceve inoltre un gettone ad ogni distribuzione, da chi fa carte.

La *rimessa* è unita al fante di cuori o *quinola,* che è la carta più importante del giuoco.

Tutte le volte che si scarta la *quinola,* si ritira tutto quanto è contenuto nella paniera. Ciò si addimanda *collocare* o *dare la quinola.*

Al contrario, tutte le volte che la *quinola* è forzata (cioè: quando il giuocatore che l'ha è costretto a giuocarla sopra un'altra carta di cuori, non potendovisi rifiutare) fa pagare la *rimessa* raddoppiando le marche esistenti nella paniera, e si dice: *far la bestia.*

Tutte le volte che si è costretti a giuocare la *quinola,* si fa la *rimessa,* e si dice *quinola giuocata* o *bevuta.* Fa eccezione il caso in cui il giuocatore che ha giuocato la *quinola,* faccia ancora *reversis;* ma è necessario che abbia giuocato la *quinola* prima della *buona,* e cioè in una delle prime nove mani o levate. Questo è il colpo più bello e fa riscotere il *reversis* e la *rimessa.*

Ma, quando un giuocatore, nella lusinga di fare il *reversis*, giuoca la *quinola* nelle prime 9 mani, paga il *reversis rotto* e la rimessa, se l'avversario gli rompe il *reversis* sperato.

Se facendo il *reversis* si giuoca la *quinola* alla 10ª o all'11ª levata, non s'incassa la *rimessa*; ma si fa pagare solamente il *reversis* fatto.

Se in un *reversis ingaggiato* si giuocasse la *quinola* alla 10ª o 11ª levata, e che il *reversis* venisse *rotto*, non si pagherebbe la rimessa, sibbene il solo *reversis rotto*.

c) *Dei pagamenti.*

1. Chi dà un asso in una rinuncia, riceve una marca da chi fa la mano; ma se l'asso è quello di quadri, ne riceve due. Il pagamento si fa subito a chi fa la mano.

2. Si paga cinque marche a quegli che scarta la *quinola*.

3. Il giuocatore a cui verrà forzato un asso, paga una marca a chi glie lo ha forzato: due marche se l'asso è quello di quadri.

4. Se qualcuno forza la *quinola*, riceve in premio 10 marche da ciascun giuocatore; 20 da chi fu *forzato*.

5. Uno o più assi giuocati e la *quinola* giuocata oppure forzata, si pagano a chi vince la partita; ma spetta a questi di ricordarsi di ripetere il pagamento.

6. Tutti questi pagamenti sono doppi quando si giuoca al *vis-à-vis*; o quando si fanno alla *prima* o all'*ultima buona*.

7. Invece, tutti questi pagamenti sono annullati quando c'è *reversis*.

8. Il reversis è pagato 16 marche da ciascun giuocatore; il doppio, se a partita con *vis-à-vis*.

9. Quegli che rompe il *reversis* alla *buona,* riceve 64 marche da chi l'aveva impegnato.

d) *Della Spagnoletta.*

Tre assi e la *quinola, quattro assi* e la *quinola,* o *quattro assi* in mano dello stesso giuocatore, formano una *spagnoletta,* e *spagnoletta* si addimanda il giuocatore che l'ha.

Questa combinazione, spesso complicata, non è facile ad essere giuocata, perchè altera quasi tutte le regole fin qui esposte.

La *spagnoletta* ha il diritto di rinunciare a tutti i colori nelle prime 9 levate o mani. E perciò giuoca la sua *quinola,* benchè sola in mano, e prende quindi la *rimessa,* e dà i suoi assi a destra e a sinistra. La *spagnoletta* guadagna sempre la partita, e non si giuoca, si può dire, che per il giuocatore che l'ha. Però, come il diritto di rifiuto lo ha solamente per le prime 9 mani, alle ultime due deve giuocare il colore richiesto, e se fu poco accorto di conservare una grossa carta, la sua fortuna muta, e perde come segue:

1. Perde la partita, se anche fa una sola mano di nessun valore *(bianca),* e la paga a chi guadagna nell'ordine naturale.

2. Fa la *rimessa,* se colloca la *quinola,* o se avendola conservata nella lusinga di giuocarla alla *buona,* essendo entrato malamente, alla decima, gli vien *forzata* all'undicesima mano. Ma non farà la rimessa, se, essendo *spagnoletta* per 4 assi, un altro giuocatore colloca la *quinola,* o se questa vien *forzata.*

3. Rende al *doppio* gli assi o la *quinola* che può aver dato durante il giuoco, e che gli sono stati pagati; oppure, l'asso o la *quinola* che gli altri giuocatori hanno potuto darsi reciprocamente.

La *spagnoletta* è libera di non usare del privilegio

suo, e di giuocare il suo giuoco come d'ordinario; ma non lo può più quando abbia usufruito, o dica di usufruire del suo diritto.

La *spagnoletta* non può essere accusata di avere perduto il suo diritto per aver fornito il colore richiesto, e neanche per aver preso; bisognerebbe che la mano gli fosse rimasta.

La *spagnoletta,* se forza la *quinola,* tira alla *consolazione* a qualunque momento del giuoco.

Questi momenti sono tre:

1. Se, dovendo giuocare per primo, giuoca cuori, e la *quinola* è *sola* in mano di un altro giuocatore.

2. Se, per distrazione, avendo fatto una mano durante il giuoco, scopre cuori e *forza.*

3. Se, essendo entrato suo malgrado alla decima levata o mano, gli rimanesse una carta di cuori, e forzare per questa eventualità l'undicesima levata.

Entrare o *fare entrare* significa *fare una mano* o *levata.*

Se un giuocatore fa il *reversis,* la *spagnoletta solamente* paga per tutti.

Se un giuocatore ingaggia il *reversis,* e se un altro del giuoco lo rompe alla *buona,* la *spagnoletta* paga tutto il *reversis* a chi l'ha rotto (64 marche).

Se la *spagnoletta* rompe un *reversis* alla *buona,* riceve 64 marche; ma se fa il *reversis* è pagato come d'ordinario.

Se la *spagnoletta* avesse collocato la quinola, e che si avesse un *reversis fatto* o *rotto,* la spagnoletta non incasserà nulla, eccetto la quota dovutagli da chi ha impegnato il *reversis.*

Se con asso, re o donna di cuori, si *forzasse* la *quinola* della *spagnoletta,* a qualunque punto del giuoco, la *spagnoletta* sarebbe obbligata di fare la *rimessa* e pagherebbe, come gli altri due giuocatori, ciò che sarebbe dovuto a chi ha *forzato,* eccetto il caso nel quale la *spagnoletta* abbia fatto *reversis.*

Se la *spagnoletta* non *entra,* usufruirà di tutti gli altri diritti accennati precedentemente.

e) *Regolamento generale del Reversis.*

1. Le 11 carte a ciascun giuocatore devono essere distribuite in tre riprese: una di 3 e due di 4 carte. Chi fa le carte ne dà però 4 a ciascuna ripresa.

2. Carta voltata fa tornare da capo, a meno che tutti i giuocatori sieno d'accordo nel continuare.

3. Chi, facendo carte, sbaglia, perde la mano; ma può conservarla pagando una marca al giuoco.

4. Chi, facendo carte, non s'accorge dell'errore rilevato dai giuocatori a distribuzione compiuta, paga 4 marche d'ammenda e rifà le carte, e perde la mano.

5. Delle tre carte del *tallone,* la prima è pel giuocatore di mano, la seconda pel secondo, la terza pel terzo.

6. Chiunque vede la carta di scarto che gli spetta, e in seguito scarta, non può vincere la partita; nè collocare la *quinola,* qualora l'avesse, nè fare il *reversis.*

S'egli rompe un *reversis* non ritirerà alcunchè, neppure se *forzerà* la *quinola.* Però, il giuocatore, al quale verrà *forzata* la *quinola,* pagherà la quota dovuta.

7. Lo stesso si pratica verso il giuocatore che prenderà la sua carta dal *tallone,* e non scarterà.

8. Pagherà una marca al banco, chi giuocherà una carta quando non gli spetta.

9. Se un giuocatore, per errore, scarta due carte invece di una, non ha più diritto a farsi pagare alcun premio; ma se rompe un *reversis,* o se *forza* la *quinola,* verrà pagata.

10. Tutte le carte che formano il tallone, anche se errato, valgono per la *partita.*

11. La mano, o levata, è fatta da chi la raccoglie.

12. Durante il giuoco è lecito di esaminare le levate o mani fatte; ma non quelle degli altri, eccetto l'ultima fatta.

13. Chiunque *rinuncia,* senz'essere *spagnoletta,* paga due marche al giuoco, e in seguito non potrà ritirare alcun premio.

28° — Il « Cribbage ».

Il *cribbage* è un giuoco di carte inglese, considerato, da quei signori d'Inghilterra, come un mezzo utilissimo per sviluppare le facoltà del calcolo nella gioventù.

Si giuoca in due, in tre o in quattro persone con un mazzo di 52 carte; ciascun giuocatore ne riceve 5, di rado 6 o 8.

Vince colui che, per primo, riesce a contare sessanta punti, i quali si annotano sopra una tavoletta speciale, della quale la figura rappresenta la forma.

La tavoletta si colloca in lungo o in largo tra i giuocatori. Ogni giuocatore comincia a segnare i punti partendo dalla estremità sulla quale è segnato il n.° 61. Ogni punto perso si segna sulla tavoletta.

In questo giuoco le figure e il *dieci* hanno lo stesso valore; le altre carte si seguono nell'ordine naturale dei punti e gli assi rappresentano la carta più bassa.

a) *Il giuoco del* Cribbage *a cinque carte.*

Quegli che alza la carta più bassa fa il mazzo; l'avversario alza; e i due pacchetti *non* si riuniscono in un mazzo solo. Del pacchetto inferiore il distributore dà 5 carte all'avversario, 5 a sè stesso, una a una alternativamente. Le carte che restano si posano sopra all'altro pacchetto, per formarne un mazzo solo.

Il giuocatore di mano, e *non* quello che ha fatto le carte, comincia col segnare 3 punti a suo vantaggio. Ciascun giuocatore esamina le proprie carte; il distributore ne scarta due, che posa coperte sul tappeto, l'avversario fa altrettanto e posa il suo scarto su quello del distributore. Quindi, alza di nuovo il mazzo. Il numero di carte alzate deve essere sempre superiore di due a quello delle carte rimaste sul tappeto. Il distributore prende la prima carta del pacchetto inferiore; l'altro giuocatore rimette sul mezzo pacchetto inferiore quello che ha in mano il distributore e, scoprendo la carta presa, la posa sul mazzo.

Le quattro carte dello scarto e questa ultima scoperta, formano il *crib,* che appartiene al distributore. Se la carta scoperta è un fante, il distributore conta *due punti pel suo tallone.*

I punti della carta voltata si segnano cumulativamente a quelli del *crib.*

♣

Il giuocatore di mano butta una carta della quale annunzia il valore ad alta voce.

Esempio: Il giuocatore di mano abbia una *donna,* un *fante,* un *cinque;* l'avversario un *sette,* un *otto* e una *donna,* e che la carta *voltata* sia un quattro.

Il primo giuoca la donna:

— Dieci.

Il distributore giuoca pure la donna e conta:

— Venti.

Il distributore conta due per un paio, o per due carte eguali, perchè ogni figura vale dieci.

Il primo giuocatore replica con il *fante* e dice:

— Trenta.

Come egli è il più vicino a 31, il distributore che non ha assi per fare il 31, gli fa:

— Passo.

E il primo segna un punto sulla tavoletta.

Quindi si calcolano i punti contenuti in ciascun giuoco.

Il primo conta 4, due per ogni 15; e il distributore conta 2 pel suo 15, ottenuto con un sette e un otto.

Se il fante di uno dei due giuochi è dello stesso seme della *voltata*, chi lo ha, segna un punto. Quindi il distributore calcola, e segna a suo vantaggio i

Fig. 12. — Tavoletta del *Cribbage*.

punti contenuti nel *crib* e la partita continua con un nuovo giro.

Se, tentando di avvicinarsi al 31, fino dal principio un giuocatore può fare 15, conta due punti.

Chi fa esattamente 31, segna due punti.

I giuochi si contano così:

per un fante di *voltata* punti 2;
per una *sequenza* di 3 o di 4 carte punti 3 o 4;
per un *flusso* (3 carte dello stesso seme) punti 3;
per un *gran flusso* (3 carte in mano e la *voltata* dello stesso seme) punti 4;
per ogni 15, come: 6 e 9; 10, 3 e 2; 7 e 8; una figura e 5, punti 12;
per un pajo (due carte eguali: 2 tre, 2 quattro ecc.) punti 2;
per un pajo reale (tre carte eguali) punti 6;
per un doppio pajo reale (4 carte eguali) punti 12;

per il fante del seme della carta voltata punti 1.

Se un giuocatore ha un 6, un 7 e un 8, e se la *voltata* è pure un 8, egli conterà separatamente le due *sequenze* e segnerà 3 punti per ciascuna di esse.

Il primo a giuocare conta sempre per primo. Ciò è di molta importanza: perchè, chi prima arriva a 61, guadagna la partita.

Lo scopo di chi fa le carte, è di buttare sulla giuocata una carta dello stesso valore. Se non può fare un pajo, risponde con una carta il punto della quale, addizionato con quello della precedente, faccia 15.

Allora, lo scopo del primo giuocatore è di giuocare una carta che con le due precedenti faccia un *pajo,* o un *pajo reale,* o un *flusso,* e cerchi di raggiungere il n.° 15, se non è stato di già raggiunto. Così, i giuocatori si alternano nel giuocare le carte che hanno in mano, fino a che formino in tutto 31 punti, o vi si avvicinino quant'è loro possibile.

Quegli che si vede *forzato* a passare i 31, dichiàra: *Passo;* e non butta carte. L'avversario segna un punto, ed ha il diritto di giuocare un'altra carta. L'avversario, invece, che fa 31 esattamente, segna 2 punti, e i punti che avrà ottenuti con *pajo* e *sequenze.*

In seguito si scopre il giuoco, ed ai punti di già fatti si uniscono quelli che possono derivare dalle combinazioni varie date dalle carte di ciascuno, e cioè: *pajo, paio reale, sequenze,* ecc.

Il distributore può fare le combinazioni delle proprie con le carte del *crib.*

b) *Regolamento del giuoco.*

1. Se il distributore fa vedere le sue carte, peggio per lui.

2. Se il distributore fa vedere le carte di un altro giuocatore, questi può esigere altre carte, e segna due punti a proprio vantaggio.

3. Quando il distributore si sbaglia e non s'accorge dell'errore prima di esserne stato avvertito dall'avversario, questi segna due punti a proprio vantaggio e la distribuzione si rifà da capo.

4. Se durante la distribuzione il primo giuocatore fa vedere una carta propria, il distributore ha il diritto di ricominciare a far le carte.

5. Quando il distributore dà più o meno di cinque carte, l'avversario segna due punti e fa ricominciare.

6. Se un giuocatore, dopo la distribuzione tocca le carte, prima di alzare per la *voltata,* l'avversario acquista due punti.

7. Se un giuocatore segna più punti di quanti gli spettano deve cancellare i punti segnati in più e donarne all'avversario un egual numero.

8. Chi dimentica di segnare i punti, o sbaglia a proprio danno, non ha più diritto di correggere l'errore dopo giuocata una nuova carta.

9. Nel « cribbage » a tre, la tavoletta ha un ordine di più di fori per marcare i punti, e in quello a quattro, due di più; oppure si prendono due tavolette.

29° — PICCHETTO O « PIQUET ».

Dalla *Encyclopédie* tolgo queste notizie e regole sul *piquet* o picchetto, giuoco assolutamente francese, apparso fino dai tempi di Carlo VII.

1° *Regole del « Piquet ».*

1. Di solito si giuoca al *Piquet* in due persone; con un mazzo di 32 carte, le quali sono: asso, re, donna, fante, dieci, nove, otto e sette di ogni seme. Le carte seguono l'ordine del loro valore; gli assi sono sempre superiori ai re, i re alle donne, le donne ai fanti, ecc.

2. Tutte le carte valgono i punti che segnano eccettuato l'asso, che ne vale undici e che la vince sempre quando, però, sia dell'eguale valore; e le tre figure, cioè: re, dama, e fante, dieci punti ciascuna.

3. I giuocatori convengono su ciò che vogliono giuocare; quindi estraggono a sorte a chi deve far le carte; quello che estrae la carta più bassa deve dunque mischiare e dare per primo le carte: la parte avversaria, che può, se vuole, mischiare alla sua volta, le alza. Ciò fatto, il distributore mette le carte di sotto in su e le distribuisce due a due, o tre a tre, mai una ad una, nè più di tre.

4. Si deve continuare per tutta la partita a distribuire le carte nello stesso modo.

5. Si danno nella maniera fissata 12 carte; al *tallone* o mazzo ne rimangono 8; le quali debbono venir posate sul tappeto, di fronte all'avversario; queste otto carte vengono chiamate alla francese: *tallone*.

6. Se chi dà le carte, invece di dodici ne dà tredici all'avversario, o le prende per sè, dà la facoltà a chi è di mano, allora, di accettare il giuoco; oppure di far ridare le carte, annullando con ciò la prima giuocata; ma, se tiene egualmente le sue carte, avendone tredici, deve lasciare le tre carte all'ultimo, vale a dire: il *tallone*, non essendo, in tal caso, che di sette carte, egli non può prenderne più di quattro, e meno, se vuole, per le ragioni che spiegheremo in seguito. Se l'ultimo ha tredici carte, egli ne scarta tre, e non ne prende che due; e se uno dei giuocatori si trovasse in mano quattordici carte, bisogna rifare la distribuzione.

7. Quando nel *tallone* di sette o otto carte siavi una carta voltata, purchè il colpo si giuochi, sarà buono. Se, però, la carta voltata è la prima del tallone, o la prima delle tre che deve prendere l'ultimo giuocatore, si dovranno rifare le carte.

8. La severità usata nel condannare a perdere cento settanta punti per avere voltata o veduta una o più carte del *tallone* dell'avversario è ingiusta, e non è, anzi, in uso tra coloro che giuocano il *Piquet;* il giuocatore che volge o vede una o parecchie carte, è condannato a giuocare il colore voluto dall'avversario, s'egli è primo a giuocare.

9. È bene sapere, per meglio comprendere il giuoco, che cos'è un *azzardo*. Vi sono in questo giuoco tre specie di azzardi addimandati: *ripicco, picco, cappotto*.

10. Il *ripicco* ha luogo quando, senza che l'avversario possa nulla contare, od almeno non parli, si contano fino a trenta punti. In tal caso, invece di dire trenta, si dice novanta e più, man mano che vi sono punti da contare superiori ai trenta.

11. Il *picco* ha luogo quando, avendo contato un certo numero di punti, senza che l'avversario abbia nulla contato, si giuoca fino a trenta. In questo caso, invece di dire trenta si conta sessanta, e si continua a contare i punti che si fanno in più.

12. Il *cappotto* si ha, quando uno dei due fa tutte le levate, o mani, e chi le fa conta quaranta punti; mentre chi vince soltanto le carte, conta dieci punti per le carte. È assurda la pretesa che non si possano fare tutti gli azzardi in un sol colpo. Tutti convengono che si possa unire il cappotto al picco e al ripicco (ciò avviene di solito). E infatti, supponendo che uno dei giuocatori abbia le quattro terze maggiori, e che il suo punto sia buono, se è primo a giuocare, entrerà per quattro del punto, e 12 di terze maggiori, totale: 16; e 14 d'asso, e 90; 90 e 28 dei due quattordici di re e di dame faranno 118. Giuocando le sue carte, egli avrà 161, che uniti ai 40 pel cappotto, faranno 200 punti in un colpo solo. Questo colpo, però, è molto raro; ma è giusto ch'esso valga, qualora si presenti.

13. Quando la terza maggiore è buona pel punto, vale quattro; e quando essa fosse contata solo per tre di punto, i tre azzardi possono entrarvi pure.

14. Per fare picco, vale a dire: per contare 60 invece di 30, si deve esser primi. Se non si è primi e il primo getta una carta che marca, egli conterà uno; mentre voi, quando avrete contato nel vostro giuoco 29, se levate la carta giuocata, non conterete che 40. Fa eccezione la circostanza, se chi giuoca per primo, butta una carta che conta (un 9, un 8, un 7), nel qual caso, dopo di aver levato quella mano, potete continuare a giuocare fino a 30, e contare 60, l'azzardo essendo ben fatto.

15. È condannabile la severità di taluni in rapporto al *picco*. Un giuocatore che, invece di dire 60, dicesse 30, non può più disdirsi, e non conta assolutamente che 30; mentre altrove si può disdire. Mai i giuocatori dovrebbero crearsi cotali difficoltà, nulla essendovi che obblighi a questo rigore; la distrazione di chi conta 30 invece di 60, non può essere che a suo danno; egli può disdirsi finchè non sieno fatte le carte pel giro successivo.

16. Quando le due partite sono molto avanzate, le carte bianche, che valgono dieci punti, vengono prima contate; poi il punto, le terze, le quarte, le quinte, ecc., seguono i punti che si contano giuocando; ed infine i dieci punti delle carte e le quaranta del cappotto.

2° *Del modo di fare lo scarto.*

Quali sono le carte bianche.

17. Quando ciascuno ha ricevuto le sue dodici carte, le esamina, per meglio conoscere il proprio giuoco e disporre i colori, vale a dire mette i cuori coi cuori, le picche colle picche, e così di seguito.

18. Un giuocatore deve anzitutto osservare, se ha carte bianche; vale a dire: se non ha figure nel suo giuoco, che sono: i re, le dame e i fanti. Infine se uno dei giuocatori si trova ad avere carte bianche, dopo che l'altro fece il suo scarto, egli distende sul tappeto le sue carte, contandole una ad una, e quelle bianche gli valgono dieci punti, i quali vengono contati prima del punto stesso, e che servono a far picco e ripicco e a impedire il 90.

19. Esaminato così il giuoco, a fine di constatare se un giuocatore ha, o non ha, carte bianche, chi è primo a prendere, fa lo scarto, vale a dire: sceglie nel suo giuoco le cinque carte che gli sembrano meno necessarie, e le cambia con altrettante del tallone.

20. Egli non può prenderne più di cinque, ma bensì meno; e se vuole, può non prenderne che una, o tre o due, o quattro; allora egli è in diritto di vedere le carte che avrebbe potuto prendere e che non ha preso.

21. Se fossero rimaste alcune carte a chi le prende per ultimo, e se questi non volesse prenderle tutte, può, se vuole, sceglierne una sola, essendo d'obbligo di prenderne almeno una. Se ne lascia, può vedere le altre ed il primo è in diritto di vederle esso pure, accusando il colore col quale incomincierà a giuocare e pel quale è obbligato di giuocare. Se l'ultimo avendo lasciate alcune carte, le avesse mischiate con quelle del suo scarto, il primo è in diritto di vedere lo scarto, dicendo il colore nel quale giuocherebbe, entrando in giuoco.

22. Se per malizia o per inavvertenza, chi ha detto: *incomincierò col tal colore,* incominciasse con un altro, l'ultimo sarebbe libero di farlo incominciare dal colore che a lui può convenire.

23. Facendo lo scarto, il primo scopo dei giuocatori provetti è quello di vincere le carte e di fare il punto. Ciò li obbliga a portare il colore nel quale più

abbondano; oppure quello nel quale sono più forti; perchè converrebbe preferire 41 di un colore a 44 di un altro; oppure: la quinta non verrebbe fatta, pure essendovi, trovando più vantaggioso avere i suoi 41 in una sola carta. Può fare una quinta maggiore ed il punto, e servire a vincere le carte, ciò che non si potrebbe fare, invece, contando i 44, a meno che non si fosse rimpiazzato lo scarto con carte straordinarie.

24. Per giuocare un *gran colpo*, bisogna farlo in modo diverso di quando se ne giuoca uno *piccolo*. Dando un *colpo maestro*, si deve abbandonare assolutamente la sostituzione delle carte, che è molto incerta; invece, volendo giuocare un piccolo colpo, è utile lo scarto: perchè deve migliorare le carte sostituite a meno che si tratti non di carte le più opposte al giuoco, o di minimo valore.

25. Scartando, si deve ancora cercar di fare i quattordici. Si chiamano 14, l'insieme dei 4 assi, 4 re, 4 dame, 4 fanti; e, favoriti dal 14 d'asso, se ne può contare uno ben più basso, come quello di dieci, quantunque l'avversario ne abbia uno di re, di dame, o di fanti; perchè il quattordici più forte annulla il minimo. In mancanza del quattordici, si contano 3 assi, 3 re, 3 dame, 3 fanti o 3 dieci. Si noti che 3 assi valgono più di 3 re e che il più piccolo quattordici impedisce 3 assi, col favore di un quattordici, si contano non soltanto altri quattordici minimi; ma anche 3 dieci, ed altri 3, purchè non siano di 9, di 8, o di 7, quantunque l'avversario abbia 3 di un valore superiore. Un po' d'esercizio renderà famigliare questa regola, che sembra tra le più difficili del giuoco.

26. Lo stesso s'ha da praticare in rapporto alle ottave, settime, seste, quinte, quarte e terze, alle quali un giuocatore, che fa il suo scarto, deve pensare a fine di procurarsene colla sua rientrata di

carte. Questo studio è ciò che di più bello ha il giuoco di cui si tratta. Nel capitolo seguente è indicato il valore e il numero delle carte; ciò che servirà a far conoscere ai giuocatori poco esperti quali carte sia meglio e più vantaggioso di conservare e quali da scartare.

3º *Dei punti, delle terze, quarte, quinte, seste settime ed ottave.*

27. Il *punto* è dato dal numero di carte di uno stesso seme che si trova nel proprio giuoco. Da questo numero si raccolgono i punti da accusare. Nel contare i punti, si ricordi che l'asso vale undici, le figure dieci ciascuna, e le altre carte altrettanti punti quanti ne indicano.

28. Raccolto il punto, il primo a giuocare lo accusa, vale a dire accusa il punto che ha, e chiede al suo avversario se l'accusa è buona. Se l'avversario non ha un punto maggiore, risponde: *è buona;* se è eguale al suo, risponde: *non vale.* Infine, sia o no buono il punto accusato, chi lo ha più forte conta altrettanti punti, quante carte ha; a meno che, per esempio, avesse sei carte di punto, che farebbero cinquantaquattro, perchè, in tal caso, queste sei carte non devono essere contate che per cinque; se ve ne fossero cinquantacinque, invece, varrebbero sei, e così di settantaquattro, e quarantaquattro, che valgono solo in proporzione di decine. Contando ogni quinto punto per la sua decina, trentacinque punti valgono tanto pel punto che pel quarantaquattro, essendo contati l'uno e l'altro per quattro. Spetta a chi ha il punto più alto in mano, di contarli, e se il punto è eguale, è nullo per tutti. Quando i due giuocatori hanno le stesse terze, quarte, e quinte, ecc., accade lo stesso, a meno che per una quinta, quarta o terza superiore, essi non possano ren-

dere valevoli le terze quarte o quinte inferiori, che potessero essere eguali a quelle dell'avversario.

a) *Delle terze.*

29. Vi sono sei specie di terze: la prima, che si chiama *terza maggiore,* è composta di un asso, di un re, di una dama; la seconda chiamata *terza di re,* è composta di un re, di una dama o di un fante; la terza, detta *terza di dama,* è composta di una dama, di un fante ed un dieci; la quarta, *terza di fante,* si compone di un fante, di un dieci, da un nove, da un otto; la sesta, addimandata *terza bassa,* è data da un nove, da un otto, da un sette. Per fare una terza, una quarta, una quinta, una sesta ecc., tutte le carte debbono essere di uno stesso seme, cioè: in quadri, fiori, cuori e picche.

b) *Delle quarte.*

30. Le quarte sono cinque: la prima si chiama *quarta maggiore,* è composta di: un asso, una dama, un fante; la seconda, *quarta di re,* si compone di: un re, di una dama, di un fante, di un dieci; la terza, *quarta di dama,* è data da una dama, da un fante, da un dieci, da un nove, di un otto; e la quinta, *quarta bassa,* si compone di un dieci, di un nove, di un otto, di un sette.

c) *Delle quinte.*

31. Le quinte sono quattro: la prima, *quinta maggiore,* si compone di: un asso, un re, una dama, un fante ed un dieci; la seconda, *quinta di re,* è composta di: un re, una dama, un fante, un dieci, un nove; la terza, *quinta di dama,* composta di: una dama, un fante, un dieci, un nove, un otto; la quar-

ta, *quinta bassa o di fante* è composta di: un fante, un dieci, un nove, un otto, un sette.

d) *Delle seste.*

32. Le seste sono tre: la prima, *sesta maggiore*, è composta di un asso, di un re, una dama, un fante, un dieci, un nove; la seconda, *sesta di re*, è composta di un re, una dama, un fante, un dieci, un nove, un otto; la terza, *sesta di dama*, è data da una dama, da un fante, da un dieci, un nove, un otto, un sette.

e) *Delle settime.*

33. Le settime sono due: la prima *maggiore*, è formata da: un asso, un re, una dama, un fante, un dieci, un nove, un otto; la seconda, *di re*, si compone di: un re, una dama, un fante, un dieci, un nove, un otto, un sette.

f) *Delle ottave.*

34. Di ottave evvene una sola, composta di otto carte di uno stesso seme, dall'asso fino al sette.

35. Il giuocatore che ha la più alta terza, quarta, quinta, ecc., annulla tutte quelle inferiori. Per es.: una terza maggiore annulla una terza di re dell'avversario; e così delle quarte, quinte, seste, settime; osservando che la minima quarta annulla la più alta terza, la minima quinta la più alta quarta, la minima sesta la più alta quinta, e la minima settima, la più alta sesta; un'ottava annulla qualsiasi *sequenza*.

36. Tutte le terze, quarte, quinte, seste, settime e ottave, sono *sequenze*, che, col favore di una buona terza, quarta, quinta, ecc., fanno passare le minime terze anche se l'avversario ne abbia di più forti, e si accumulano con ciò i punti ch'esse formano, venendo

dalla *sequenza* superiore annullato il giuoco dell'avversario. Se vi è eguaglianza nella più alta *sequenza* tra i due giuocatori, quello che ne avesse parecchie altre della stessa forza o minima, non ne conterebbe alcuna, essendo eguale la migliore.

4° *Dell'ordine da tenersi contando il proprio giuoco e del modo di giuocare le carte.*

37. Quando ogni giuocatore ha preso dal mazzo le carte dovute, deve raccogliere il suo giuoco per vedere se abbia punti da accusare. Deve incominciare col riunire il seme del quale ha il maggior numero, per comporre il suo punto ed accusarlo; e se l'ultimo ne ha dippiù, egli dice: *non vale;* se ne ha altrettanto, dice: *è eguale;* se ne ha di meno risponde: *è buono.* Dopo aver contato il punto, deve esaminare le carte per accertarsi se ha terze, quarte, quinte, ecc., affine di contare altrettanti punti, se in ciò che ha non è impedito dall'avversario.

38. Il punto delle terze, quarte, quinte, ecc., deve essere esposto sul tavolo, affinchè si possa contarne il valore. Se uno dei giuocatori, che avesse accusato il punto delle terze, o quarte, quinte, ecc., riconosciuto buono, dimenticasse di mostrarlo, o giuocasse senza averlo contato, non potrebbe più accusarlo; ma l'avversario conterebbe il suo punto anche se fosse minimo, e le sue terze, quarte, quinte, ecc., quantunque fossero più basse, purchè le avesse mostrate innanzi di giuocare la prima carta, senza di che, neppur lui potrebbe più contare.

Dopo di aver esaminato e contato le terze, quarte, ecc., si deve vedere se si hanno dei quattordici. I quattordici sono: quattro assi, quattro re, quattro dame, quattro fanti, o quattro dieci. Un quattordici buono è contato per quattordici punti; il superiore

annulla l'inferiore, e concede di contare a proprio favore tre assi, tre re, tre dame, ecc.

39. Se non vi sono quattordici nel giuoco, si cerca di contare tre assi, tre dame, tre fanti; od, infine, tre dieci. Le più alte annullano sempre le inferiori.

40. Dunque, dopo che ciascuno ha esaminato il suo giuoco, e veduto, dalle interrogazioni fatte, ciò che ha di buono in mano, il primo comincia a contare; e prima conta le carte bianche, che valgono dieci punti; se ne ha, incomincia per dire: dieci di carte bianche valgono per dieci, e se ha il punto espone e conta; s'egli ha cinquanta in punti, dieci e cinque per il punto fanno quindici; se, in seguito, egli ha una quarta buona, espone egualmente e aggiunge quattro punti a quindici, che fanno 19; s'egli ha inoltre un quattordici e tre assi, o tre di qualsiasi altra specie che sia buona, li raccoglie ancora; e, dopo aver contato tutto il suo giuoco, getta una carta, contando un punto con essa, quando sia un asso, un re, una dama, un fante od un dieci, che sono le sole carte marcanti.

41. Dopo che il primo ha giuocato la sua carta, l'ultimo avanti di giuocare, mostra il suo punto. S'egli lo ha buono, le sue terze, quarte o quinte, ecc., conta i suoi quattordici, o tre assi, o tre re, ecc., le sue carte bianche, se ne ha, e, dopo aver addizionato tutto ciò che ha di punti leva la carta che il primo giuocò, qualora lo possa, oppure fornisce il colore, qualora non possa levare; e quando fa la levata, torna a giuocare col colore che meglio gli conviene.

42. Siccome non vi sono sorprese nel giuoco del *Piquet*, chi, giuocando le sue carte, cambia di colore, deve nominare il colore nel quale giuoca; se non lo fa, chi risponde è in diritto di riprendere la carta sua gettata, quando pure fosse del seme giuocato.

Circa il modo di giuocare le carte, ecco le norme più usate.

43. Un buon giuocatore si distingue dal modo di giuocare le carte. Non è possibile di giuocarle bene, se non si conosce la forza delle carte: perchè, dalle carte che si hanno, si deve conoscere quelle dell'avversario, e ciò che deve avere scartato, ponendo cura a ciò ch'egli mostra ed a ciò che conta.

44. Lo scopo principale del giuocatore, giuocando le sue carte, deve essere di vincere; e di fare molti punti, impedendo all'avversario di farne; ma anzitutto si devono fare le carte, che valgono dieci, per chi le fa.

45. Chi non conosce il giuoco del *Piquet*, sappia che nel *Piquet* non vi ha trionfo, e che le mani, o levate, vengono fatte colle migliori carte del colore giuocato.

46. Se, per errore, chi risponde alla carta giuocata, pure avendone, non dà il colore giuocato dall'avversario, non gli è permesso di riprendere la carta per sostituirla con altra del seme richiesto.

47. Il giuocatore che è secondo in carte, prima di giuocare conta tutto ciò che ha da contare nel suo giuoco; e quando, giuocando, fa la levata, rigiuoca nel colore che vuole. Gli avversari giuocano l'uno e l'altro così, fino a che le dodici carte di ciascuno non sono esaurite; chi fa l'ultima mano, conta due punti, se la carta ch'egli giuoca è una carta che marca; ma ne fa uno se la carta non marca.

48. Ciascuno poi conta le proprie levate, e chi ne ha di più conta dieci per le carte; ma quando sono eguali, non vengono contate nè da una parte, nè dall'altra.

49. Finita la giuocata, ognuno deve marcare i punti fatti fino a che la partita non sia terminata. Quindi ricomincia a distribuire le carte, dopo averle mischiate e fatte alzare.

50. A turno, ogni giuocatore fa le carte, se la partita non finisce in un sol giro.

51. Quando si comincia una nuova partita, se quello che ha perduto vuol giuocare, si alzano le carte per sapere a chi tocca la mano, a meno che non siasi convenuto al principio del giuoco che la mano deve proseguire.

52. Nell'uno e nell'altro caso, si continua alternativamente a dare; ognuno dei giuocatori è libero di non più giuocare quando la partita è terminata; ma non nel corso della partita, a meno di pagare la somma della quale si giuoca.

5° *Regole speciali.*

1. Quando un giuocatore ha più carte del convenuto, se il numero non eccede tredici, chi è di mano decide se si debbano rifare le carte o se giuocare; ma se sono quattordici carte, o più, si rifà il mazzo.

2. Se chi è primo ha tredici carte, invece di dodici, e ch'egli voglia giuocare e non rifare le carte, lo può; ma deve scartarne una, essendo obbligato di lasciare all'ultimo le sue tre carte. Invece, se il distributore ne prende tredici, sta ancora a scelta del primo di rifare o di giuocare; egli prende, in questo secondo caso, altrettante carte di quante ne prenderebbe se il *tallone* non fosse falso; e l'ultimo che ha tredici carte, ne scarta tre, e non ne prende che due per fare il numero di dodici ch'egli deve avere. Tutto ciò si eseguisce avvertendosi l'uno l'altro, e prima di avere veduto le carte che si prendono.

3. Chi prende più carte di quante ne abbia scartate, o si trova giuocando di averne più di quante deve averne, non conta nulla, e non può impedire al suo avversario di contare tutto ciò che ha nel suo giuoco anche se ciò che ha sia di molto inferiore al giuoco di chi ha tredici carte o più. La giustizia impone ciò, perchè, spesso, una carta basta a far valere un giuoco.

4. Chi prende, o si trova meno carte, può contare tutto ciò che ha nel suo giuoco, non essendo un errore il giuocare con meno carte; ma l'avversario conta sempre l'ultima, poichè il contrario non gli fornisce la risposta, e per conseguenza non sarebbe cappotto; mentre chi ha meno carte lo darebbe, se il suo avversario facesse le undici prime levate, non avendo di che fornire la dodicesima.

5. Chi incomincia a giuocare e dimentica di contare le carte bianche (il punto e gli assi, i re, le dame, ecc.) ch'egli può avere di buono nel suo giuoco, non gli vengono più calcolate.

Questa regola è severa; ma chi cade in tanta dimenticanza fa un errore, che ha da essere punito.

6. Quando, prima di gettare la prima carta, non si mostra il punto che si ha più forte dell'avversario, o qualche terza, quarta, ecc., non si può più tornare indietro, e si perdono i punti non accusati a tempo.

Si ammette che debba ricontare i suoi punti, il giuocatore a cui venisse detto che il suo giuoco non è buono, perchè non lo mostra sulla domanda dell'avversario. Questi, essendo in mala fede, potrebbe sempre dire: *non vale,* nel caso si dimenticasse di mostrarlo prima di giuocare.

7. La distribuzione delle carte deve continuare nel modo col quale incominciò, e sia per due o per tre durante tutta la partita, a meno che prima di mischiare le carte, non siasi avvertito che si danno per due o tre. Allora si può mutar sistema, senza avvertire, al cominciare di ogni partita.

8. Non è permesso di scartare due volte, vale a dire: Dal momento in cui fu toccato il mazzo, dopo avere scartato il numero delle carte voluto, non si può più riprenderlo, e questa regola riguarda egualmente i due giuocatori.

9. Non è permesso ai giuocatori di guardare le carte che devono prendere, esponendole prima di

scartare; gli è perciò, che quando un giuocatore, che è di mano, non prende le sue cinque carte dal mazzo, deve dire all'avversario. Non ne prendo che tante, o: ne lascio tante. Questa regola fu stabilita onde togliere al giuocatore che rimane ultimo, di dire che non sa il numero delle carte che rimangono nel mazzo; avendo il primo potuto lasciarne.

10. A chi scartò meno carte di quante ne prende, e si accorge dell'errore prima di averne voltata alcuna, o messa tra le sue, è concesso di rimettere nel mazzo quelle eccedenti, senza incorrere in nessuna pena, purchè l'avversario non abbia già preso le sue. Se questi le avesse prese o vedute, gli sarebbe permesso di fare la giuocata o di rifare le carte, e se la giuocata venisse fatta, la carta superflua verrebbe messa nell'uno degli scarti, dopo essere stata veduta dai due giuocatori.

11. Se chi dà due volte di seguito riconosce il suo errore prima di aver veduto le sue carte, l'avversario sarà obbligato di rifare le carte, anche se abbia veduto il suo giuoco.

12. Quando il primo accusa il suo punto, è che l'altro abbia risposto: è buono, si avvegga di essersi ingannato, purchè non abbia giuocato gli è concesso di contare ciò che ha di buono e di cancellare ciò che il primo ha accusato, quantunque il primo giuocatore abbia incominciato a giuocare.

13. Se avviene che il mazzo di carte sia falso, vale a dire che vi si trovassero due dieci, o due carte di uno stesso genere, o che contenesse una carta di più o ne avesse una di meno, la giuocata soltanto sarebbe annullata.

14. Se, dando le carte, se ne trova una voltata, bisogna rifare le carte.

15. Se nel mazzo si trova una carta voltata, la giuocata è buona, purchè non si tratti della carta di sopra; oppure della prima delle tre che l'ultimo

deve prendere; ma, se ve ne sono due di voltate, si devono rifare le carte.

16. Chi accusa falso, vale a dire: tre o quattro assi, re, dame, fanti o dieci, che potrebbe anche avere, ma che non ha, non conta nulla di tutto ciò che ha nel suo giuoco, a meno che non si corregga avanti di gettare la prima carta. S'egli ha giuocato soltanto una carta, e che il suo avversario si avvegga prima, o durante, od alla fine del giuoco, ch'egli ha contato falso, gl'impedisce non soltanto di contare le carte; ma egli conta ancora tutti i punti che si trovano nel giuoco di chi accusò falso. Lo stesso dicasi pel giuocatore che, invece di contare quattordici d'asso, o di re, ecc., o tre di altra specie, contasse ciò che non avesse, come: invece di assi, contasse dei re.

17. Una carta giuocata che tocca il tappeto non si riprende più. Se però si fosse secondo a giuocare, e che si avesse coperta una carta dell'avversario con una di seme diverso, pur avendo nel proprio giuoco quello domandato, è permesso di riprenderla per cambiarla con quella dovuta.

18. Chi, per vedere le carte lasciate dall'ultimo, qualora ne lasci, dice: *Giuocherò tal colore,* e che di poi giuocando, non getta il colore detto, può essere obbligato dall'avversario a giuocare il colore che a lui più piace.

19. Chi, per inavvertenza, volgesse o vedesse una carta del mazzo, deve giuocare nel colore che l'avversario vorrà, altrettante volte quante le carte vedute.

20. Chi, avendo lasciata una carta sola del mazzo, la unisce al suo scarto prima di averla mostrata all'avversario, può da questi essere obbligato (dopo che egli nominò il colore col quale incomincia il giuoco) a mostrargliela. Può non essere veduta, nè mostrata, quando non sia stata mischiata allo scarto.

21. Chi riprende le carte dallo scarto, od è sorpreso a cambiarle, perde la partita.

22. Chi lascia la partita prima della fine, perde; a meno di fortissime ragioni; in tal caso si tira la rimessa, dopo mutuo consenso.

23. Chi credendo di aver perduto, getta le carte che vengono frammischiate al *tallone*, perde la partita, anche se si avvegga d'essersi sbagliato; ma se le carte si trovano intatte ancora, senza esserci mischiate ad altre, può riprenderle, purchè l'altro abbia ancora intatte le sue.

Se alla fine di una giuocata, un giuocatore, avendo in mano due o tre carte, e nella credenza che l'avversario le abbia più alte, le getta tutte insieme, e l'avversario lo imita, il primo non può retrocedere, e perde le carte che gli rimangono.

24. Chi, essendo ultimo, scarta e prende le carte prima che il primo abbia avuto il tempo di fare il suo scarto, e le abbia mischiate al suo giuoco, perde la partita, se giuoca ai cento; ed il gran colpo, se giuoca in partita; ma se il primo ha avuto il tempo di scartare, ed ha atteso che l'ultimo abbia preso le sue carte, credendosi essere l'ultimo, il colpo diviene buono, e chi è per diritto il primo, incomincierebbe a giuocare.

25. Quando si ha in mano un quattordici solamente, che deve valere, non si è obbligati di dire: È di asso, di re, di dama, ecc.; si dice soltanto: « quattordici »; ma potendone aver due nel proprio giuoco, e non avendone che uno, dopo scartata una carta o due che riduce ad averne uno solo, allora si è obbligati di nominare il quattordici che si ha.

30° — Il Napoleone.

Fu un giuoco, a' suoi tempi, molto popolare. Si fa con due mazzi da 52 carte; talvolta con uno solamente.

Ciascun giuocatore versa alla massa del banco una somma determinata; il distributore ne versa il doppio e dà cinque carte ad ogni giuocatore, che le prende, le esamina e giudica se sono buone o cattive.

Il giuocatore ch'è a sinistra del distributore prende la parola, dichiarando il numero di mani (cioè: di basi o di levate), che s'impegna di vincere; altrimenti passa.

Chi ha la parola può dichiarare dunque di fare: due, tre, quattro, ecc., mani; ma se non dichiara di fare *Nap,* cioè di fare tutte le mani, il giuocatore che segue parla a sua volta e così di seguito, fino a tanto che uno non dichiari di volere fare *Nap.* Se nessuno del giuoco dichiara di volere fare *Nap,* la mano spetta a quel giuocatore che dichiarò di fare il maggior numero di levate. Se vi riesce, guadagna tutte o parte (secondo lo stabilito) delle messe; se avendolo dichiarato, fa *Nap,* guadagna le messe; ma ne prende 1/3 o 1/4 se annunzia di fare 4, 3, 2 o 1 mano.

Quando non fa le mani annunziate versa al giuoco una somma eguale a quella che avrebbe guadagnato, se avesse mantenuta la promessa.

Quegli che rinuncia si chiama *Napoleone,* e deve pagare a chi tiene il giuoco (al primo che giuoca) una somma determinata.

31° — L'« Écarté ».

Regole del giuoco.

1° *Del giuoco dell'« Écarté ».*

1. L'*Écarté* si giuoca tra due persone, con un mazzo di trentadue carte come al *Piquet.*

2. È consuetudine di avere due mazzi di carte, coi quali si alterna. Le carte che restano dopo la distribuzione, formano il *tallone,* il quale si colloca

alla destra del distributore; l'altro mazzo di carte si colloca alla sinistra del distributore.

3. Vi sono una o parecchie rientranti.

4. Giuocare con le rientranti, in francese si dice *cul levé*.

5. La partita si giuoca a' cinque punti, a meno di convenzione contraria.

2° *Della mano e dell'alzata delle carte.*

6. Prima si fa la mano, alzando le carte e scoprendo l'ultima di quelle alzate.

7. La carta del giuocatore che non scopre la carta del mazzo da lui alzato viene considerata come la più bassa.

8. Se un giuocatore, alzando le carte, ne scopre due, si tien conto solo della più bassa.

9. Il giuocatore che ha scoperta la carta più alta fa le carte.

10. In partita legata, la distribuzione segue come negli altri giuochi. Una partita legata è quella che risulta composta di due o tre partite, ed è necessario guadagnarne due per vincere.

11. La mano è ben estratta anche se si adoperò un mazzo di carte *falso;* vale a dire: un giuoco di carte nel quale mancavano una o parecchie carte, oppure vi erano uno o parecchi doppietti.

12. L'ordine di superiorità delle carte è il seguente: il *re*, la *dama*, il *fante*, l'*asso*, il *dieci*, il *nove*, l'*otto* e il *sette*.

3° *Della distribuzione delle carte e delle carte scoperte.*

13. Chi è di mano mischia le carte, le fa alzare dall'avversario, e poi ne dà cinque all'uno e cinque all'altro. Egli distribuisce per tre e due, o due e

tre, a piacere, incominciando dall'avversario. Scopre la undicesima, e posa alla sua destra il mazzo delle carte, che vien detto *tallone.*

14. Durante tutta la partita non si cambia il modo di dare le carte.

15. Se vi sono una o parecchie carte scoperte nel giuoco, e che i giuocatori se ne avvedono al primo giro e prima di avere veduto il loro giuoco, la giuocata è nulla, a meno che la carta scoperta non sia l'undicesima.

16. Se i giuocatori non se ne avvedono che dopo lo scarto e che la carta o le carte scoperte toccassero al distributore, la giuocata è buona, e la carta, o le carte scoperte, si danno a chi vanno di diritto. Se, invece, una sola carta scoperta va al giuocatore che riceve le carte, egli può a sua scelta tener per buona la giuocata, oppure ricominciarla.

17. Se il distributore per errore scopre una o più carte, e se queste dovessero appartenere a lui, il colpo è buono; se invece si tratta del giuoco del suo avversario, egli compie la distribuzione delle carte, e l'avversario ha la facoltà di tenerle, oppure di far ricominciare la distribuzione.

18. Quando il distributore dà le carte ad un giuocatore piuttosto che a quello che ne ha il diritto, se l'errore fu rilevato prima di avere scoperte le carte, si ricomincia. Se lo sbaglio è rilevato dopo che le carte sono state scoperte, e prima di aver giuocato e scartato, il giuoco, tal quale è, vien posto in riserva per la giuocata seguente, e si prende l'altro mazzo per fare la giuocata. Non avvedendosene se non dopo che fu giuocato e scartato, la giuocata è buona.

19. Quando le carte sieno state mal date da principio, e che i giuocatori se n'avveggano prima che le carte date sieno state vedute dai giuocatori, si

rimedia all'errore ristabilendo l'ordine della distribuzione.

20. Se, chi riceve le carte, s'avvede che ne ricevette meno di quante ne abbia domandate, e ciò prima che il distributore abbia vedute le sue, si ripara all'errore, ristabilendo l'ordine della distribuzione.

21. Se le carte sono state vedute dai due giuocatori e che il distributore abbia una o due carte di meno, il suo avversario può, a sua scelta, lasciargli prendere la prima o le due prime del tallone; oppure ricominciare il colpo, rifacendo la mano. Se il distributore ne ha una di più, il suo avversario può, a sua scelta, estrarre dal giuoco suo una carta a caso, o ricominciare la giuocata, perdendo la mano.

22. Se il primo che giuoca ha una o due carte di meno, egli può a sua scelta prendere la prima, o le due prime del mazzo; oppure ricominciare il colpo, perdendo la mano; s'egli ha una o due carte di troppo, egli può, a sua scelta, scartarne una o due, oppure ricominciare il colpo, perdendo la mano.

23. Se fosse provato che l'errore non deriva dal distributore, allora il primo a giuocare perderebbe un punto e non potrebbe contare il re.

24. Chi dopo la distribuzione sopra lo scarto giuoca con più di cinque carte, perde un punto, nonchè il diritto di marcare il re.

25. Se chi dà le carte ne scopre due o più in luogo di una, l'avversario può, o ristabilire lo scoprimento della carta come avrebbe dovuto essere, o ricominciare il colpo.

4° *Del re e dello scoprimento della carta.*

26. Chi scopre un re vince e segna un punto; chi ha nel suo giuoco il re del seme della carta scoperta vince e segna un punto.

27. Bisogna annunciare il re prima di giuocarlo dicendo: *ho il re;* si può anche annunciarlo dopo averlo giuocato, ma bisogna: 1° ch'esso sia stato giuocato in prima; 2° ch'esso non sia stato coperto dalla carta dell'avversario; diversamente non si può marcare il punto.

28. Ciò non si applica che al primo a giuocare; il secondo deve sempre annunciare il re prima di giuocarlo; non è tenuto di annunciarlo prima che l'avversario abbia giuocata la sua prima carta.

29. Il colore della scoperta carta si chiama *atout;* l'*atout* è superiore a tutti gli altri colori.

5° *Del modo di giuocare.*

30. Chi ha ricevute le carte giuoca il primo.

31. È obbligo di giuocare nel colore della carta annunciata; perciò, chi, giuocando, dice *cuori* e getta *fiori,* o qualsiasi altro colore, è obbligato, se il suo avversario lo esige, di riprendere la carta, e di giuocare il colore annunciato.

32. Se l'avversario giudica che la carta giuocata gli è più favorevole del colore annunciato, egli copre la carta, e la carta una volta coperta non può essere ripresa per giuocarne un'altra.

33. Chi giuoca prima del suo turno è obbligato a riprendere la sua carta, se non è coperta; ma se lo è, il colpo è buono.

6° *Dello scarto.*

34. Se il primo a giuocare non è contento delle carte toccategli dice: *Scarto,* oppure: *Propongo,* oppure: *Se volete,* o qualsiasi altra formola equivalente. Se anche il distributore non è contento delle sue carte, accetta la proposta, dicendo: *Quante?* E dà all'altro altrettante carte quante ne domanda, e

ne prende per sè quante ne desidera, ma non più di cinque.

35. Le carte, domandate non si possono rifiutare.

36. Se, dopo lo scarto, il primo a giuocare non è contento delle sue carte, egli può chiederne altre, ed egualmente dopo la terza distribuzione, e nelle successive, fino all'esaurimento delle trentadue carte; ma l'avversario è sempre libero di accettare o di rifiutare.

37. Domandando carte, si scarta; gli scarti si mescolano insieme. Fatto lo scarto, non si possono chiedere più o meno carte di quante se ne abbia prima domandate, e neppure si può toccare quelle che furono scartate.

38. Avviene talvolta che, dopo varie distribuzioni sopra lo scarto, il primo giuocatore, avendo domandato ancora carte, ed il secondo avendo risposto inconsideratamente: *Quante?* non ne restino abbastanza per soddisfare le domande del primo.

In tal caso, la persona che ha domandato è tenuta a prendere carte; ma siccome non può esigerne più di quante ne abbia il *tallone,* essa sceglie nel suo scarto, se è fatto, quelle carte che ha scartate in troppo.

39. Il giuocatore che guarda il proprio scarto è obbligato di giuocare a carte scoperte.

40. Quando, dopo la prima distribuzione, chi ha la mano propone, e l'altro rifiuta, quegli che rifiutò perde due punti, se non farà tre mani.

41. Del pari, quando il primo a giuocare giuoca *senza avere proposto,* egli perde due punti, se non fa tre mani.

42. Il giuocatore che, dando le carte dopo lo scarto, volge come se fosse la 1ª distribuzione, non può rifiutare un secondo scarto, allorchè il suo avversario lo chiede.

7° *Del punto e della « vole ».*

43. Non si può fare più di due punti per volta, a meno che si abbia il re. Fare due punti col re, si chiama fare *la vole* (cioè *fare tutto).*

8° *Della rinuncia o sottoforza.*

Rinunciare vuol dire: non giuocare nel colore, domandato, pur avendo carte da rispondere. *Sotto-forzare,* invece, è dare il colore domandato; ma con una carta inferiore a quella che si ha; per esempio un sei di cuori sopra un dieci di cuori, mentre si ha l'asso di questo seme.

45. Appena si constata che uno dei giuocatori ha rinunciato o *sottoforzato,* ognuno riprende le sue cinque carte, e si rigiuoca; ma la persona che ha rinunciato o *sottoforzato* non vince nulla, se fa il punto.

9° *Regole generali.*

46. Perchè l'alzata del mazzo valga, si deve lasciare almeno due carte nel mazzo.

47. Ogni giuocatore ha il diritto di chiedere carte nuove, quando lo vuole.

48. Quando un giuocatore prende la mano, o levata, che non gli appartiene e la conta per sè, gli spettatori hanno il diritto di farne l'osservazione.

49. Gli spettatori hanno il diritto di avvertire di ogni errore.

50. Il giuocatore che, sotto qualsiasi pretesto, guarda la base del suo avversario, è obbligato a finire la giuocata a carte scoperte.

51. Ogni carta sfuggita ad un giuocatore e caduta

sul tappeto non si ritiene giuocata finchè non viene coperta.

52. Se un giuocatore inavvertentemente gettò via e mescolò le sue carte, l'avversario marca due punti.

58. Le scommesse si rinnovano ad ogni partita.

59. Tutti i casi non preveduti nelle presenti regole devono essere decisi sfavorevolmente al giuocatore che commise un errore.

32° — Il Cinquecento.

1° *Regole del giuoco.*

1. Il Cinque-cento *(Cinq-Cent)* si fa con un mazzo di trentadue carte.

2. La sorte decide chi deve fare le carte. Ogni giuocatore ne riceve otto, due a due, o tre a tre e due. Finita la distribuzione si volta una carta, che è l'*onore* o *trionfo* o *briscola*.

3. Il valore delle carte si segue così: asso, dieci, re, dama, fante, nove, otto, sette.

4. La quinta maggiore si compone di: asso, dieci, re, dama, fante e conta 250, se di briscola, e per 120 se di un altro seme.

5. Le carte che formano punti hanno lo stesso valore come nella Bazzica e perciò: quattro assi valgono 100; quattro dieci 80; quattro re 60; quattro dame 40 e quattro fanti valgono 30; il *matrimonio*, riunione del fante di picche e della dama di quadri, 40; il sette di briscola, quando si giuoca e non si perde, vale 10 punti.

6. Il giuocatore di mano giuoca pel primo, e il suo avversario è libero di giuocare la carta che più gli talenta.

7. Il giuocatore che ha fatto la mano prende una carta dal mazzo, ed il suo avversario lo imita. Si prosegue così fino ad esaurimento del mazzo.

8. Esaurito il mazzo, si è obbligati di forzare o di tagliare.

9. Chi fa punti deve marcarli appena li ha accusati; se egli lasciasse fare la levata senza marcarli, sarebbero perduti.

10. Il giuocatore che marca od annuncia punti che non ha, perde la partita.

11. Quando un giuocatore ha dimenticato di prendere dal *tallone*, o mazzo, la carta che deve completare il giuoco suo, ha diritto di prenderla appena constatata la dimenticanza.

12. Il giuocatore che ha il sette di briscola può cambiarlo contro la briscola di tavola (voltata) e segna 10 punti; ciò non è permesso quando il *tallone* è esaurito, o quando abbia coperto la carta dell'avversario, o quando avesse giuocato la prima delle sue otto ultime carte.

13. Le carte che hanno contato in un *matrimonio*, non contano più in una *quinta* e reciprocamente.

14. Quando i giuocatori hanno esaurito le carte, contano i punti ch'essi hanno nella loro base, dando loro questo valore: l'asso 11 punti; il dieci 10; il re 4; la dama 3; il fante 2.

15. È permesso nel corso di una partita di sospendere il giuoco; ciò si fa quando un giuocatore è certo di avere raggiunta la cifra stabilita; allora egli ha vinto, anche quando l'avversario, avendo oltrepassato il punto necessario per vincere, avesse dimenticato di dichiararlo. Però, se un giuocatore sospende il giuoco, dichiarandosi vincitore, pur mancandogli uno o più punti, perderà la partita.

16. Quando alla fine di una partita ogni giuocatore si trova ad avere lo stesso punto superiore a quello occorrente per vincere, si prolunga la partita di 100 punti, seguendo le stesse regole per sospendere e per contare.

17. In caso di errate distribuzioni si cambia di mano e si ricomincia, a scelta dell'avversario.

Delle varianti.

a) *Del Cinque-Cento lionese.*

1. Prima di cominciare si fissa il punto per vincere, che è generalmente di mille.
2. Si determina il numero delle carte da distribuirsi: sei, otto, dieci o dodici.
3. I punti hanno lo stesso valore come nella partita ordinaria e si può accusarli ad ogni momento del giuoco, fino a quando il giuocatore non abbia giuocato la prima delle *sue ultime carte,* vale a dire: se si giuoca con otto carte, non si può annunciare, quando se ne abbiano sette soltanto.
4. Si annuncia di un sol colpo, se si vuole, tutti i punti che si hanno in mano, un *binaggio,* un *matrimonio,* ecc., e si marcano.
5. La frazione al disopra dei cinque punti ne vale 10, quella al di sotto non conta; se i due avversari hanno ciascuno una frazione di cinque punti, essi la contano egualmente per 10 punti. Ma se ciò avviene alla fine di una partita, la frazione non conta di più del suo valore.
6. Quando alla fine di una partita il distributore scopre un sette (che vale 10 punti), egli non può contarlo, neppure nel caso in cui questo sette dovesse farlo vincere, se il suo avversario annuncia ch'egli ha in mano dei punti sufficienti per raggiungere la cifra fissata per la vincita della partita.

b) *Del Cinque-Cento bordolese.*

1. Questa partita si giuoca con un mazzo di trentadue carte; ogni giuocatore ne riceve sei; la trentaduesima è l'*atout,* e si scopre.

2. Generalmente si va ai 500.

3. Il valore delle carte è lo stesso che nel primo *Cinque-Cento,* salvo la *quinta* che vale 250 e quella d'*atout* che vale 500.

4. Per annunciare i suoi punti, il giuocatore deve essere di mano, e non può farlo che con cinque carte, vale a dire prima di aver preso la sua sesta al *tallone*. Non è permesso di fare più di un'accusa alla volta.

5. L'ultima mano vale 10 punti.

6. Quando il tallone è esaurito, non si accusano più i punti; per ciò, l'ultimo annuncio deve aver luogo quando sul tavolo havvi una carta e l'*atout,* e non dopo che queste carte sono state prese dai giuocatori.

7. Si segnano esattamente tutti i punti accusati.

33° — La Guimbarda o la Sposa.

La *Guimbarda* è il nome dato anticamente ad una vecchia danza nella quale si prendevano posture ed atteggiamenti diversi.

Questo giuoco fu anche detto della *sposa,* perchè un matrimonio v'ha molta importanza.

I giuocatori devono essere da 5 a 9. Quando sono in 9, si fa con un mazzo di 52 carte; e quando sono in 5 o 6, si tolgono le carte piccole sino al cinque o al sei, purchè resti un *tallone* discreto, dopo la distribuzione.

Si prendono un certo numero di *gettoni* di valore determinato.

Pel giuoco si hanno cinque scatole quadrate, delle quali una serve per la *Guimbarda,* che è la *sposa* e l'altra pel *re,* il *pazzo,* il *matrimonio,* e l'ultima pel *punto.*

Sul tavoliere le scatole sono distribuite così:

Ogni giuocatore mette un gettone dentro ciascuna scatola; poi si tira a chi fa le carte, e il distributore le scozza, le dà ad alzare a sinistra e ne conta cinque ad ognuno, per 3 o 2, o a 2 e 3 per giro.

L'ultima carta del mazzo è il trionfo o briscola.

Il *punto* è dato da 3, o 4, o 5 carte dello stesso seme; il più vince sul meno; a parità vince chi è di mano.

Il *matrimonio* è dato dal re e dalla donna di cuori, in *mano*, ed è di grande vantaggio.

Il Punto. Il Matrimonio. Il Matto. Il Re. La Guimbarda.

Il *matto* è rappresentato dal fante di quadri; il re dal re di cuori, sposo della *Guimbarda*, donna di cuori.

Quando tutti hanno ricevuto le 5 carte, ciascuno esamina il proprio giuoco per vedere se havvi qualcuna delle combinazioni ora accennate, come: *Re, Guimbarda, Matto,* che possono capitare insieme.

Così, se un giuocatore avesse il Re e la donna di cuori, il fante di quadri, e una o due altre carte di cuori per fare il punto, egli prenderebbe la scatola del *punto*, se il suo punto di cuori non fosse battuto da uno più forte; per il fante di quadri, prenderebbe la scatola del *Matto;* per il re di cuori quella del *Re;* per la donna di cuori quella della Guimbarda e pel matrimonio tra la *Guimbarda* e il *Re di cuori,* la scatola del *matrimonio.*

Quando s'ha una di queste combinazioni, si scoprono le carte che la dànno e si incassa il premio assegnato.

Quando la *scatola* è stata vinta, si rifornisce immediatamente (1 gettone per ogni giuocatore) per

formare il premio da darsi a quegli che farà più mani.

Per vincere quest'ultima scatola bisogna fare almeno due mani. Altrimenti il fondo resta pel giro successivo.

Se due giuocatori fanno lo stesso numero di levate vince chi era di mano.

Qualunque sia il seme di trionfo o di briscola, la *Guimbarda* e il *Re di cuori* sono la prima e la seconda carta del giuoco; il fante di quadri è la terza, e questo valore, o dominio, non cambia mai.

Le altre carte seguono il loro valore naturale e gli assi vengono dopo i fanti, ma prima delle altre carte (dieci, nove, otto, ecc.).

Chi è di mano comincia a giuocare con la carta che più gli conviene e il giuoco segue come nella nostra briscola usuale; ma ciascuno fa da sè e per sè, cercando di fare almeno due mani: per guadagnare la scatola del punto.

Oltre il matrimonio della *Guimbarda* ve n'è altri, tra i re e le donne di altri semi o colore. Così, se venendo giuocato il re di quadri, o di fiori, o di picche e che le donne dei quadri, di fiori e di picche cadono sui re dello stesso seme s'ha matrimonio, e così quando il re e la donna dello stesso seme si trovano in mano allo stesso giuocatore.

Regole del giuoco.

1. Se durante il giuoco capita un matrimonio, quegli che guadagna la mano ritira un gettone da ogni giuocatore, eccettuato quegli che giuocò la donna di matrimonio. Se il matrimonio è in mano di un giuocatore nessuno è esente dal pagamento del gettone.

2. Chi guadagna un matrimonio, perchè prende

con una carta di trionfo (di briscola), ritira un gettone solamente da chi giuocò il re e la donna.

3. Non è lecito di *tagliare* un matrimonio col re di cuori, nè con la *guimbarda*, nè col *matto*.

4. Chi ha in mano il matrimonio di guimbarda riceve due gettoni da tutti gli altri giuocatori (giuocando le carte), e inoltre le relative scatole.

Quando il matrimonio di guimbarda si fa sulla tavola, cioè: quando il re di cuori è preso dalla guimbarda — privilegio accordato solo alla donna di cuori — il matrimonio non vale che un gettone da pagarsi da ogni giuocatore.

5. Un gettone è pure pagato al *matto;* ma se il matto si ingaggia in una mano e viene preso dal re o dalla donna di cuori, non solo non guadagna, ma chi l'ha giuocato paga un gettone a chi l'ha preso.

6. Per fare un matrimonio, giuocando le carte, è necessario che la donna e il re dello stesso seme cadano uno immediatamente dopo all'altro, altrimenti il *matrimonio* non vale.

7. Se un giuocatore giuoca un re, e quello che lo segue ha la donna dello stesso seme, è obbligato a giuocarla per fare il matrimonio. Se non la giuoca, deve pagare un gettone a tutti i giuocatori per aver rotto un matrimonio!

8. Chi *passa* o *rinuncia* paga un gettone a ciascun giuocatore.

9. Il distributore che sbaglia paga un gettone a tutti i giuocatori e rifà le carte.

10. Quando il giuoco è falso, la mano, giuocando la quale si riconosce l'errore, non vale; ma valgono le altre mani fatte.

11. Chi giuoca quando non gli spetta, paga un gettone a tutti i compagni.

34° — Il « Boston ».

La tradizione vuole che questo giuoco sia stato inventato a Boston (Stati Uniti), da dove lo portò in Francia Franklin, verso il principio della guerra per l'indipendenza americana.

Somiglia molto al *whist* ed anzi, da principio, fu detto *Whist-Boston;* ma del *whist* è più animato, essendo tutti i giuocatori interessati a non fare *bestia,* gli altri a farla fare agli avversari propri.

Il *boston* si fa in quattro con un mazzo di 52 carte, delle quali il valore relativo è regolato così: asso, re, donna, fante, dieci, nove, otto, sette, sei, cinque quattro, tre, due. Le maggiori vincono, salvo eccezione, le minori.

Boston è il nome dato al fante di quadri; e perciò si hanno nel giuoco 14 *atout* o briscole, che sono: le 13 carte di briscola, e il *boston,* il quale batte tutte le altre carte.

Quando la carta scoperta, detta di *atout* o di briscola appartiene ai quadri, è il fante di cuori che diventa *boston.*

Ogni giuocatore ha una scatola con gettoni pari a 120 marche. Nel mezzo della tavola evvi un'altra scatola per ricevere le scommesse.

Ogni partita si compone di dieci partite o giri, di cui otto semplici e due doppi. Dopo dieci giri, se i quattro giuocatori sono concordi, si dividono quanto si trova nella scatola delle scommesse o poste. In caso diverso s'ha da continuare fino a tanto che nelle scatole non vi rimangono marche appartenenti ai discordi.

Dopo la partita un solo giuocatore può chiedere di accumulare ciò che appartiene a quanto è dovuto alla scatola di mezzo.

Prima di cominciare il giuoco si fa al posto; e

sceglie prima chi ha alzato la carta più alta; il secondo va a destra del primo, ecc. Durante la partita non si cambia di posto. Quindi si tira a chi deve essere di mano e lo è quegli che nelle 13 carte toccategli trova il fante di quadri; le carte le farà colui che gli sta a sinistra.

Chi fa le carte deve raccogliere la sua e le poste dei giuocatori, che è di 10 marche o gettoni a seconda del valore che si attribuisce loro. Le poste vengono messe nella scatola, o cestino, che sta nel mezzo del tavolo.

Scozzate e fatte alzare le carte, distribuisce a destra per tre e per quattro carte e poi una, onde a ciascun giuocatore tocchino 13 carte.

Il distributore scopre l'ultima delle 13 carte di sua spettanza. Questa indica il seme di *atout* (di *briscola)*.

La *carta voltata* resta sul tappeto fino a che il primo a giuocare non abbia gettato la sua prima carta.

Si giuoca in due semi solamente, addimandati la *bella* e la *piccola*.

La *bella,* o seme dominante, è dato dalla carta *voltata;* la *piccola* è il seme che viene scoperto nelle successive distribuzioni.

Per giuocare nei quattro colori, si deve domandare *solo* o *indipendenza,* denominazioni delle quali è detto più avanti; ma in generale, si deve evitare la molteplicità dei colori; il passare aumenta il cestino.

Il cestino, che il primo distributore ha posto alla sua destra, indica chi giuocherà dopo di lui. Se coloro che hanno vinto il cestino, lasciano passare il turno, o non lo prendono prima che le carte sieno alzate, tutto ciò che vi si trova rimane pel giuoco successivo. Appena il cestino è messo al suo posto e che le carte sono alzate, nessuno può reclamare alcun pagamento.

Quegli ch'è alla destra del distributore, essendo il primo in carte, ha il diritto di *parlare* pel primo. Egli può domandare di giuocare in un colore da lui indicato; ma non può, nè nominare, nè mostrare la carta che posa sul tavolo; oppure *passa*.

Chi ha detto: *io passo,* non può più pentirsi, nè domandare; ma detto: *domando,* è obbligato al giuoco.

La persona obbligata a giuocare deve dichiarare se giuoca in *bello* o in *piccolo,* e non può giuocare che nel colore da essa annunciato.

Se i quattro giuocatori *passano* gli uni dopo gli altri, il cestino passa tale quale al giuocatore, che segue il distributore. Si distribuiscono quindi altre carte. Se il primo in carta *domanda:* se il secondo giuocatore *accetta,* ecco la prima *società volontaria* stabilita fra i due giuocatori, i quali sperano di vincere il cestino o la giuocata; di modo che, le altre due persone formano una seconda *società* per difendere la giuocata e il cestino.

Se il giuocatore passa, la parola tocca al terzo, che accetta e fa società col primo contro gli altri due; oppure *passa* alla sua volta, lasciando allora lo stesso diritto al quarto.

Se i tre giuocatori passano, il quarto domanda e la parola va necessariamente al primo; ma egli non può che accettare. Se questo primo passa ancora, la parola ritorna successivamente agli altri, ma solo per accettare.

Nel caso in cui la domanda della quarta persona non venisse accettata da nessun giuocatore, egli deve giuocare *solo contro tutti* gli altri giuocatori riuniti per farlo perdere; ma non è obbligato a fare cinque basi o mani.

Non è lecito indicare con parole ò con gesti o con segni i colori, che si desidererebbero fossero giuocati dai soci.

Il falso annuncio non procura alcuna punizione. Perciò se un giuocatore dice: *cuori* e getta *fiori* sul tavolo, la carta di fiori vi resta, e si continua.

La domanda di un giuocatore può essere annullata dalla domanda più alta di un altro. Perciò, se un giuocatore domanda in *piccolo,* e un altro domanda in *bello,* la domanda in *piccolo* è nulla.

Le domande sono classificate in quest'ordine, dall'inferiore alla superiore: la domanda in *piccolo,* la domanda in *bello,* in *solo,* in *piccola indipendenza,* la domanda in *grande indipendenza,* la domanda di far *solo nove basi* nel colore che verrà indicato, la domanda di *far nove basi in bello,* e la domanda di *miseria.*

Quando i quattro giuocatori passano, nessuno tocca il cestino, il contenuto del quale si trova duplicato colla giuocata che segue.

Se i tre giuocatori passano e il quarto *domanda,* la parola ritorna al primo, e successivamente ai due altri; ma questi tre ultimi non possono che accettare, o passare di nuovo.

Il giuocatore che domanda, e che non è sostenuto da nessuno, giuoca solo contro i tre altri; allora gli bastano cinque *basi* per vincere il cestino e per essere pagato dai perdenti, secondo la tariffa stabilita. Quando fa meno di cinque mani, il cestino appartiene agli altri tre giuocatori, ed il perdente ha da pagare loro ciò che gli sarebbe stato pagato, se avesse fatto cinque *basi.*

Quando la domanda è accettata, il richiedente e l'accettante devono fare almeno otto *basi,* tra loro due, per vincere il cestino e per essere pagati secondo la tariffa. Il richiedente e l'accettante che non fanno il numero di *basi* prescritte per vincere, pagano agli altri due giuocatori ciò che avrebbero ricevuto, se avessero fatto le otto *basi.* Essi met-

tono, inoltre, nel cestino tante marche quante ne contiene, ciò che si dice *fare la bestia.*

Il giuocatore che domanda l'*indipendenza* o *solo,* deve fare almeno cinque basi per vincere il cestino e per essere pagato secondo la tariffa. Ma se fa meno di otto basi, perde ciò che avrebbe guadagnato avendole fatte.

La *miseria* consiste nel non fare nemmeno una base. Ciò è difficile, perchè tre giuocatori si trovano collegati contro uno solo. La domanda di *miseria* annienta il *Boston* ed i suoi *atouts.*

Se il giuocatore che domanda *miseria* vince, prende il cestino e riceve da ogni giuocatore il prezzo indicato dalla tariffa per questa giuocata. Se perde, paga tanto quanto avrebbe riscosso, se avesse vinto. In caso di *vincita,* egli non paga nè si fa pagare *Boston;* però lo paga a ciascuno dei tre giuocatori.

Il giuocatore che ha *Boston* riceve da ogni giuocatore due marche. Ciò si dice: *pagar d'onore.*

Se un giuocatore fa più basi di quante ne ha richieste, l'eccedenza gli viene pagata secondo la tariffa; s'egli fa tutte le basi, ciò che si dice: *fare il chelem,* il dovere e le altre basi si pagano il doppio. Al richiedente che giuoca solo basta di fare otto basi per avere *chelem.*

Il richiedente e l'assistente per vincere devono fare non meno di otto basi; però, può avvenire che uno dei due associati perda. In tal caso il giuocatore che domanda deve fare almeno cinque basi; e quegli che lo assiste almeno tre. L'uno dei due, avendo fatto meno basi del numero richiesto, raddoppia le marche del cestino ed inoltre paga ai suoi avversari ciò che avrebbe vinto facendo il suo dovere, e due marche in più a ciascuno, per la *consolazione.*

L'altro associato, che fece il numero di basi volute non perde nè vince.

Appena le carte sono alzate, non si tocca più il contenuto del cestino, ed i vincenti che avessero trascurato di prendere ciò che loro spetta, decadono dal loro diritto, e l'ammontare va ad ingrossare la posta della giuocata seguente.

Il giuocatore che dice: *passo*, non può più ritrattarsi, a meno che l'ultimo solo domandi, nel qual caso la parola ritorna al primo, ma per assistere soltanto. Il giuocatore che domanda non può ritrattarsi mai.

Le carte giuocate non si possono più vedere; ma è permesso di guardare l'ultima mano, quando la successiva non è ancora sul tappeto.

L'alzata delle carte non è obbligatoria.

Un giuocatore che non ha carte del seme richiesto può gettare una carta falsa, anche se ha l'*atout*.

Il giuocatore, che ha carte del colore richiesto, è costretto di darne; ma non è obbligato a forzare.

L'associato volontario che nel corso di una giuocata rinuncia, non vince nulla, e neppure il compagno suo vince, anche se avessero fatto collettivamente otto basi o più. In questo caso, il cestino rimane, e chi rinuncia fa la *bestia*.

Se chi rinunciò fa, col suo socio volontario, meno di otto basi, il cestino è vinto dagli avversari.

Chi ha rinunciato paga solo la giuocata a questi ultimi, e in più: due marche a ciascuno per la consolazione; poi una bestia per la perdita, ed un'altra per la rinuncia.

Alle stesse perdite sottostà l'associato volontario che rinuncia, se fa coll'associato sei levate o più; oppure se assieme ne fanno meno di sei.

Se il giuocatore che domandò in *solo*, rinuncia, non prende il cestino se vince; ma fa *bestia* e non riceve nulla dagli altri giuocatori.

Ogni giuocatore vincente deve farsi pagare immediatamente e non può reclamare più niente, quando le carte sono alzate per la giuocata successiva.

TARIFFA DEI PAGAMENTI.

a) *Domanda in* piccola *accettata e vinta.*

Giro semplice. — I vincitori ricevono da ciascuno avversario:

Per il dovere (otto basi) che si chiama: *consolazione*	2 marche
9 basi (o levate, o mani) . . .	4 »
10 basi » » . . .	6 »
11 basi » » . . .	8 »
12 basi » » . . .	10 »

Alla terza base si paga doppio, a cagione del *Chelem.* Per conseguenza per 13 basi e

1° Il dovere	4 marche
2° Cinque basi oltre il dovere a ragione di 4 marche per base od il *Chelem* semplice (perchè giuocato in due)	20 »
Totale . . .	24 marche

b) *Domanda in* bella *accettata e vinta.*

Giro semplice. — Pel dovere . . .	4 marche
9 basi	8 »
10 basi	12 »
11 basi	16 »
12 basi	20 »
Il Chelem	48 »

e cioè:

1° Il dovere	8 marche
2° Cinque basi, oltre il dovere in ragione di 8 marche per base, od il *Chelem* semplice . . .	40 »
Totale . . .	48 marche

c) *Indipendenza, o* solo, *piccola vinta si paga doppio.*

Giro semplice. — Chi giuocando l'*indipendenza* od il *solo*, vince, riceve, da ogni avversario:

Pel suo dovere di 8 basi	16 marche
9 basi	20 »
10 basi	24 »
11 basi	28 »
12 basi	32 »
Per il Chelem	72 »

e cioè:

1° Il dovere	32 marche
2° Cinque basi, oltre il *Chelem*, in ragione di 8 marche per base .	40 »
Totale . . .	72 marche

d) *Indipendenza,* o solo, bella, *vinta si paga il doppio della partita.*

Giro semplice. — Pel dovere . . .	32 marche
9 basi	40 »
10 basi	48 »
11 basi	56 »
12 basi	64 »
Il Chelem	144 »

e cioè:

1° Il dovere	64 marche
2° Cinque basi eccedenti, in ragione di 16 marche per base	80 »
Totale . . .	144 marche

e) *Domanda in* piccola *accettata o vinta.*

Giro semplice. — Quando la domanda è accettata e perduta, i difensori ricevono ciascuno, dai richiedenti perdenti, il numero di marche come segue:

1° Il dovere mancato	2 marche
2° Per una base perduta	2 »
Totale	4 marche

2 basi	6 marche
3 basi	8 »
4 basi	10 »
5 basi	12 »
6 basi	14 »
7 dovere mancato	56 »
Per il Chelem	56 »

e cioè:

1° Il dovere mancato	4 marche
2° Il *Chelem*, in ragione di 4 marche	52 »
Totale . . .	56 marche

f) *Domanda in* bella, *accettata e perduta.*

Giro semplice. — Quando la domanda in *bella*, accettata, è perduta in giro semplice, i perdenti pagano il doppio di quanto è stabilito per la *piccola*, giro semplice G).

g) *Indipendenza o solo, in* piccola *perduta.*

Giro semplice. — Quando l'indipendenza è perduta in *piccola*, giro semplice, il perdente deve pagare ad ogni giuocatore:

1° Pel *solo* mancato	16 marche
2° Per una base perduta	4 »
Totale . . .	20 marche

2 basi	24 marche
3 basi	28 »
4 basi	32 »
5 basi	36 »
6 basi	40 »
7 basi	44 »
8 basi	48 »
9 basi	52 »
10 basi	56 »

11 basi	60	»
12 basi	64	»
Per il *Chelem*	136	»

e cioè:

1° Pel dovere mancato	32 marche
2° E per le tredici basi, od il *Chelem*, in ragione di 8 marche per base	104 »
Totale . . .	136 marche

h) *Indipendenza o* solo, bella, *perduta.*

Giro semplice. — Quando l'indipendenza è mancata in *bella*, giro semplice, il perdente deve pagare ad ogni avversario il doppio di quanto è prescritto dalla tariffa *g*).

i) *Domanda in* piccola, *non-accettata e vinta.*

Giro semplice. — Il giuocatore che fa una domanda, non accettata da alcuni, ha l'obbligo di fare solo cinque basi pel suo dovere.

Egli vince la giuocata e riceve da ognuno degli altri giuocatori:

Pel suo dovere	2	marche
1 base	4	»
2 basi	6	»
3 basi	8	»
4 basi	10	»
5 basi	12	»
6 basi	14	»
7 basi	16	»
Pel *Chelem*	36	»

e cioè:

Pel suo dovere	4 marche
Per otto basi eccedenti il suo dovere, in ragione di 4 marche per base	32 »
Totale . . .	36 marche

k) *Domanda in* bella, *non accettata e vinta.*

Giro semplice. — Il pagamento è il doppio della tariffa I).

l) *Domanda in* piccola, *non accettata e vinta.*

Chi domanda in *piccola,* e non fa il suo dovere in 5 basi, paga ad ogni avversario:

1° Pel suo dovere mancato . . .	2 marche
2° Per una base perduta	4 »
Totale . . .	6 marche

Alla quinta base perduta tutto si paga e cioè:

1° Per il dovere mancato	4 marche
2° Per 5 basi perdute in ragione di 4 marche per base	20 »
Totale . . .	24 marche

m) *Domanda in* piccola, *accettata e perduta.*

Il pagamento è il doppio della tariffa *l*).

Giri doppi. — Nei giri doppi tutti i pagamenti sono doppi. Esempio:

n) *Domanda in* piccola, *accettata e vinta.*

Giro doppio. — Se coloro che domandano sono accettati e vincono in *piccola,* ricevono da ogni avversario il numero di marche sotto indicato:

Pel dovere ed 8 basi	4 marche
9 basi	8 »
10 basi	12 »
11 basi compreso il dovere . . .	16 »
12 basi	20 »
Per il *Chelem*	48 »

e cioè:

1° Per dovere di 8 basi	8 »

2° Per 5 basi eccedenti il dovere, ed il *Chelem*, in ragione di 8 marche per base	40 marche
Totale . . .	48 marche

o) *Domanda in* bella, *accettata e vinta.*

Giro doppio. — Pel dovere di:

8 basi	8 marche
9 basi	16 »
10 basi	24 »
11 basi compreso il dovere . . .	32 »
12 basi	96 »

e cioè:

1° Pel dovere delle 8 basi . . .	16 marche
2° Per le 5 basi eccedenti il dovere, od il *Chelem*, in ragione di 16 marche per base	80 »
Totale . . .	96 marche

Queste sono le regole principali pel giuoco del *Boston*, con le relative tariffe, le quali non sono *assolute*, perchè altre esistono e sono applicate in varie località.

Evvi poi il *Boston di Fontainebleau*, che differisce da quello ora descritto principalmente in questo:

1. Non vi è carta dominante.

2. Non vi è carta di colore privilegiato, nè di *atout*.

3. Alla fine di ciascun giro non si scopre la carta di *atout*.

4. I colori sono classificati invariabilmente per ordine d'importanza:

1° *cuori;* 2° *quadri;* 3° *fiori;* 4° *picche.*

5. Nella tariffa.

Il *Boston russo* è poi una variante a quello di *Fontainebleau*.

35° — La Primiera.

Occorre un mazzo di 40 carte; ciascun giuocatore (da 4 a 8) fa da sè. Il 7 conta ventuno, il 6 diciotto, l'*asso* sedici, il 5 quindici, il 4 quattordici, il 3 tredici il 2 dodici, tutte le figure dieci.

Prima d'iniziare il giuoco ciascuno versa una posta stabilita precedentemente.

Si tira prima a chi fa carte e il designato ne distribuisce quattro da destra a sinistra a ciascun giuocatore.

Ciascuno esamina le proprie carte e se ne ha quattro di seme diverso accusa primiera e ritira le poste versate se altri non fece primiera con un numero maggiore di punti.

Il giuocatore che possiede 4 carte dello stesso seme fa *flussi,* il quale vince il 55 e questo vince la primiera.

Il 55 è dato da tre carte superiori dello stesso seme e cioè: di un 7 che vale ventuno; di un 6 che vale diciotto e di un *asso* che vale sedici.

Se nel primo giro nessun giuocatore fa primiera, o *flussi,* semprechè esista un *tallone* (resto di carte) non distribuite, si addiviene allo scarto e il distributore dà tante carte quante ne furono scartate.

Quando due o più giuocatori vincendo fanno punti pari, si rinnova il giuoco.

Giuochi proibiti delle carte.

36° — Il Cavallino o Campana a martello.

1. È un giuoco tedesco d'azzardo, e perciò proibito, che si fa con cinque cartoncini o cartelle, sopra una delle quali è disegnato un cavallo bianco,

e non nero; su di un altro un albergo (o dogana); sulla terza una campana; sulla quarta un martello; sulla quinta una campana e un martello.

Inoltre occorrono:

2. Otto dadi di cui sei hanno impresso una cifra sopra un lato solo, da 1 a 6; sopra il 7° dado è disegnata una campana; sull'8° un martello.

3. Un bossolo per gettare i dadi.

4. Un piccolo martello per aggiudicare all'asta le cartelle.

5. Un sacchetto per le marche.

Un giuocatore fa da cassiere; prende il sacchetto delle marche, che distribuisce in numero eguale tra i giuocatori. Ciascun giuocatore paga le marche una somma convenuta; e prima di principiare il giuoco ne mette 12 alla *massa del banco*.

Quindi il cassiere mette all'incanto le 5 cartelle, che vengono deliberate a quegli che offre un maggior numero di marche.

La cartella di maggior valore è quella del *cavallo;* segue quella dell'*albergo;* tengon dietro quelle della *campana* e del *martello,* alla pari; ultima è quella con la *campana* e il *martello,* che vale la metà delle due precedenti.

I giuocatori lanciano a turno col bossolo gli otto dadi, cominciando da chi ha acquistato un maggior numero di carte. I giuocatori possono vendere il loro colpo.

Quando tutti i dadi scoprono *bianco,* i giuocatori pagano una marca al possessore del *cavallo bianco;* quando scoprono la *campana* o il *martello,* chi possiede le cartelle corrispondenti paga una marca al *cavallo bianco;* quando i dadi scoprono la *campana,* il *martello,* o la *campana e martello,* accompagnati da un numero o da più numeri, i possessori delle cartelle corrispondenti ritirano dalla *massa del banco*

una quantità di marche pari alla somma dei numeri scoperti.

Quando i dadi scoprono uno o più numeri senza essere accompagnati da alcuna figura, chi li gettò ritira dalla massa tante marche quanto è la somma dei numeri scoperti.

Quando un giuocatore tirando i dadi scopre una somma di punti superiore alle marche rimaste nella massa del banco, non prende nulla, ma paga la differenza a chi possiede la cartella dell'*albergo*.

La partita finisce quando un giuocatore, nelle condizioni volute dal giuoco, fa punti pari alle marche esistenti presso la massa del banco.

Quando l'*albergatore* ha ricevuto un pagamento, il *cavallo bianco* non ha più diritto di farsi pagare, qualunque sia il giuoco scoperto dai dadi; ma se la campana o il martello, o la campana e martello sono accompagnati da tutti gli altri dadi scoprenti bianco, chi possiede le cartelle corrispondenti alla figura scoperta, paga una marca all'*albergo*.

Se i dadi, scoprendo la campana, ecc., scoprono pure una somma di punti superiore alle marche rimaste alla massa del giuoco, chi possiede le cartelle corrispondenti paga all'*albergo* la differenza dei punti sortiti in più.

37° — Il Lanzichenecco o Zecchinetta.

I lanzichenecchi erau soldati tedeschi di fanteria, armati di lunga picca, di spada a lama larga e lunga, di corsaletto e di morione.

Essi, i lanzichenecchi, accozzaglia di banditi della peggior specie, vennero in Italia con gli eserciti stranieri nel secolo XVI, e con tante altre bricconate ci portarono il giuoco che da loro prese il nome; un giuoco che risente e riflette il carattere di quelle

masnade di avventurieri, capaci delle più sozze lordure brigantesche.

Nessun giuoco, infatti, più di questo si presta all'imbroglio, nè può essere causa di più vive dispute e di peggio.

Proibito cento volte dalle leggi d'ogni paese, ha sopravvissuto a tutte le giuste repressioni legislative, ed è quasi certo che non sparirà dal mondo fino a tanto che il sole riscalderà co' suoi raggi i furbi, i birbanti, gli imbecilli e gli ingenui.

Per giuocare al *lanzichenecco* occorrono più mazzi (da 3 a 6) di 52 carte ognuno; poichè più mazzi si usano in questo giuoco, più animata riesce la partita.

I mazzi di carte si mescolano più volte assieme e più volte vengono alzati.

Il numero dei giuocatori non ha limite; solamente, prima di cominciare la partita, si fa a chi deve tenere il banco *(tagliatore)* e a chi deve puntare *(puntatori)*.

Quegli che è designato a tenere il banco mescola le carte, le passa al vicino di sinistra affinchè *alzi*, ed annunzia la somma che il banco intende arrischiare.

Il giuocatore che sta alla destra del banchiere ha facoltà di scommettere tutta la somma annunziata dal banchiere; di scommetterne una parte o di *passare*. Quand'egli dichiara « *tengo tutto* » il giuoco è fatto; ma quando non copre che una parte della scommessa, il giuoco *non è fatto*, se prima e successivamente gli altri giuocatori non completano la copertura della somma annunziata dal banchiere.

Però, se il secondo, o un altro puntatore qualsiasi, dichiara di *tener tutto*, le coperture parziali fatte da chi li precedette nella scelta non hanno più valore. Coperta la scommessa comincia il giuoco.

Il banchiere scopre una carta. È la sua; e la col-

loca alla propria sinistra; ne scopre una seconda. È la carta dei *puntatori;* e la colloca alla propria destra. Davanti a sè, una a una, scopre una, due, tre carte, ecc., fino a che non ne scopre una uguale alla sua o a quella dei puntatori. Nel primo caso guadagna; nel secondo perde, ed i puntatori si dividono le spoglie del banco in proporzione alla quota coperta.

Quando nello scoprire le prime due carte il banchiere si trova davanti a un doppione, cioè: davanti a due carte eguali, si dice ch'egli ha *fatto giuoco* e guadagna la posta o le poste, senza tentare più oltre la fortuna.

Il banchiere può tenere il banco fino a che guadagna; ed ha il diritto di porlo all'incanto fino a tanto che non perde.

Il compratore del banco acquista i diritti di quegli che gli vendette il banco; ma se lo perde, lo passa al giuocatore a cui sarebbe spettato, se il banco non fosse stato venduto.

Non s'ha l'obbligo di tenere il banco; e chi non lo vuol tenere dichiara: *passo.*

Un banco venduto tre volte, non può vendersi una quarta; sibbene passa a quel giuocatore cui spetta la mano.

38° — I Fiorentini o Toppa.

(Un mazzo di carte qualsiasi).

Come lo dice il nome, questo è un antichissimo giuoco italiano, detto anche: *toppa.*

La partita si giuoca tra colui che tiene banco e un numero qualsiasi di giuocatori.

Il banchiere tira e scopre una prima carta, detta

carta del banco. Ne tira e scopre quindi delle altre, sulle quali man mano che sortono, i giuocatori fanno la puntata, mettono cioè la posta loro. Il banchiere copre a sua volta le poste, cioè: mette sulle varie carte la somma corrispondente a quella su ciascuna di esse puntata.

Quando il banchiere scopre una carta di già sortita, se è una di quelle sulle quali è stato puntato, guadagna le messe che su di essa si trovano; ma perde tutte le poste, allorquando scopre una carta dello stesso valore della sua.

39° — Il Trentuno al banco.

Si giuoca come il *ventuno* ordinario, con le modificazioni che seguono: chi tiene il banco dà a ciascun giuocatore tre carte invece di due. Il *ventuno d'acchito* è sostituito dal *trentuno d'acchito* e quando si fa, si riscote o si paga tre volte la messa o posta.

Il banchiere non dà più di una carta supplementare.

40° — La coppia.

(Un mazzo di 52 carte).

In questo giuoco le carte hanno lo stesso valore che al *whist.*

Chi tiene il giuoco pone nel piattino tante volte sei gettoni, o poste, quanti sono i giuocatori.

Quindi dà le carte al primo giuocatore di destra, tirandole, scoprendole, e, nominandole una ad una. La distribuzione ha termine quando sono sortite due carte della medesima specie e valore, due *re,* per es., o due *fanti.* Allora il giuocatore paga al banchiere

tanti gettoni quante sono le carte che gli furono date.

Quanto il banchiere ha praticato col primo, lo ripete con i successivi giuocatori.

La posta che si trova nel piattino appartiene a quel giuocatore che ha ricevuto la coppia di carte di maggior valore.

41° — La vedova del Colonnello.

(Un mazzo di carte qualsiasi).

Tra i giuochi di carte che più divertono una riunione è da annoverarsi quello della *vedova del colonnello,* apparso sotto il secondo Impero, allorchè era in voga l'aria nell'operetta: *La Vie parisienne:*

Sono la vedova d'un colonnello
Da valoroso morto alla guerra
Sotto campana il suo cappello
A casa serbo, ingrata terra!

Chi tiene il banco dà a ogni giuocatore il numero di carte che desidera. I giuocatori scoprono le carte e le dispongono in linea davanti a loro, e possono, a piacimento, cambiarle gli uni con gli altri.

Ciascun giuocatore pone, quindi, dinanzi a sè un numero qualsiasi di gettoni; mentre chi tiene il banco, dispone le carte rimanenti su due file orizzontali, una sotto l'altra ed eguali per numero di carte. Queste devono, è inteso, rimanere coperte.

I giuocatori scelgono una fila; restando l'altra per il banco. Allora il banchiere comincia il giuoco, alzando la prima carta di sinistra della fila, scelta da' giuocatori, e quindi la seconda, la terza, ecc.

Supponendo che il banchiere abbia voltato un *re,*

una *donna*, un *fante*, un *tre*, un *due*, un *sette*, ecc., ciascun giuocatore dovrà pagare la posta o messa:

Una volta per ogni re che possiede,
quattro volte per ogni donna che possiede,
due volte per ogni *sette* che possiede,
tre volte per ogni *due* che possiede,
due volte per ogni *tre* che possiede, ecc.

È obbligo del banchiere di annunciare la carta scoperta e quanto essa deve pagare.

Scoperta la prima fila si passa alla seconda, quella del banco; il quale paga ai giuocatori tante volte la posta, quante ne sono assegnate a ciascuna carta scoperta.

42° — La dote.

(Un mazzo di 52 carte).

Il banco si mette all'asta, oppure: è tenuto per turno da ciascun giuocatore. La somma ricavata dall'incanto passa alla massa o *piattello*. Questa somma rappresenta la *dote*.

In questo giuoco le figure valgono 10 e le altre carte il numero da ciascuna di esse rappresentato.

Si tratta di « *chiedere carte* » quante ne occorrono per fare una somma di punti pari a 16. Quando vi si riesce, si guadagna la *dote*.

Il banchiere dà una carta al primo giuocatore di destra e lo richiede se ne desidera delle altre. Il giuocatore può domandare più carte. Se fa 16 vince, come fu detto, la dote; se oltrepassa i 16 punti paga al banchiere un numero di gettoni pari a punti fatti oltre i 16 voluti.

Per non *sballare*, il giuocatore che ha 14 o 15, esclama:

— Resto!

Quindi scopre le carte e paga tanti gettoni quanti sono i punti che gli mancano per raggiungere 16.

Quanto ha praticato col primo, il banchiere ripete con gli altri giuocatori, fino a che la dote non sia vinta.

In questo giuoco le carte migliori sono rappresentate dai *sei*, e perciò son dette: *brillanti*.

43° — Il Ventuno.

(Un mazzo di 52 carte).

a) *Il ventuno ordinario.*

Nel *ventuno ordinario* ciascun giuocatore mette la sua posta.

Il banchiere distribuisce due carte coperte per ciascuna persona che partecipa al giuoco, e due ne dà al banco.

Ciascuno, allora, guarda e somma i punti rappresentati dalle proprie carte, ricordando che le figure valgono 10, l'asso 1 oppure 11, e le altre carte il numero rappresentato dai punti che sopra di esse sono impressi.

Coloro che hanno un giuoco di due carte, la somma del quale è 21, le scoprono immediatamente e ricevono dal banchiere il doppio della posta.

Egualmente, il banchiere che fa 21 *d'emblé,* cioè *d'acchito,* o di prima mano, ritira il doppio della posta da ciascun giuocatore, ad eccezione di quelli che avessero fatto 21 *d'acchito,* i quali nè pagano, nè riscotono nulla.

Se il banchiere non ha fatto 21 d'acchito dice:

— *Do carte.*

In tal caso i giuocatori cercano di aumentare i

punti che hanno, avvicinandosi per quanto è loro possibile al 21, chiedendo:

— *Carte.*

Il numero delle carte da chiedersi è illimitato e il banchiere le dà scoperte fino a tanto che le carte *in tavola*, cioè quelle richieste e date, non sommino a 21 punti. Quando il giuocatore sorpassa il 21 è obbligato a dire:

— *Sballato,* e paga la posta al banchiere.

Dopo aver dato a tutti i giuocatori le carte domandate, il banchiere fa il suo giuoco, tentando di raggiungere il 21. Se *sballa,* paga la posta a tutti i giuocatori che hanno fatto 21 o meno di 21. Se non *sballa* ritira la posta da chi ha meno o ugual numero di punti al banco; paga la posta a chi gli è superiore.

44° — Il Ventuno con 10 al giuoco.

Si giuoca come il *ventuno* ordinario. Solamente il banchiere dà una carta sola; poichè, si ritiene che ciascun giuocatore abbia già in mano 10 punti, ch'è quanto dire: si suppone che ciascun giuocatore abbia in mano una seconda carta del valore di 10 punti.

45° — Il Ventuno alla posta.

In questa partita il banchiere distribuisce a ciascuna persona due carte scoperte. I giuocatori conservano il giuoco quale la fortuna ha loro assegnato, e perciò non si dànno carte supplementari.

Ciò vuol dire che la vittoria e la sconfitta sono determinate dal paragone, o dalla differenza del giuoco toccato al banco, con quello sortito a ciascun partecipante alla partita.

46° — Il Trenta e Quaranta da sala.

(Un mazzo di 52 carte).

Il *trenta e quaranta da sala* è una modificazione del solito *trenta e quaranta.*

Le figure contano zero, non hanno valore: mentre le altre carte valgono tanto, quanti sono i punti che su di esse sono stampati.

Ogni giuocatore colloca la sua posta.

Il banchiere dispone in fila orizzontale, una di seguito e dopo l'altra, un numero di carte, delle quali conta e somma i punti, fermandosi appena ha raggiunto un numero superiore a 30. Questa prima fila è destinata ai giuocatori.

Sotto alla prima il banchiere dispone una seconda fila di carte; ma si arresta quando la somma delle carte scoperte, per questa seconda fila, raggiunge un numero superiore a 30.

Se il totale dei punti delle carte di seconda fila è maggiore di quello delle carte di prima fila, il banchiere guadagna; se è inferiore, egli perde e paga a ciascun giuocatore la posta.

Però riceve da ciascun giuocatore un gettone di consolazione, a cui si attribuisce in precedenza un valore determinato.

Inoltre si conta il numero delle carte di ciascuna fila e il banchiere guadagna o perde, a seconda che il numero di carte della fila sua è maggiore o minore di quella avversaria. In tali casi riceve da ciascun giuocatore, o paga ad ognuno di essi tanti gettoni quanti sono i punti di differenza tra una fila e l'altra.

Se le due file si compongono di un egual numero di carte, il banchiere riceve un gettone da ciascun giuocatore.

47° — Il Piccolo Lanzichenecco.

(Un mazzo di carte qualsiasi).

Quando si desidera che molte persone prendano parte al giuoco, pure escludendo il rischio di perdite importanti o tali da rappresentare un valore, il giuoco usuale del lanzichenecco si modifica nel modo che fa seguito.

Il banchiere invita ciascun giuocatore a mettere la relativa posta, e dà loro una carta scoperta; per ultimo ne scopre una pel banco, da lui rappresentato.

I giuocatori che ricevono una carta dello stesso valore di quella toccata a chi tiene il banco perdono la posta. Questa può essere rinnovata e allora ricevono una nuova carta.

Quindi il banchiere tira e scopre, una a una, le carte del mazzo; e quando ne scopre una dello stesso valore di quelle o di quella di altri, o di altro giuocatore, paga la posta dei primi o del secondo, ma quando scopre una carta dello stesso valore di quella del banco, raccoglie e intasca tutte le poste, e la partita si rinnova.

48° — Le Dozzine.

(Un mazzo di 52 carte).

Le figure contano 10; le altre carte il numero dei punti che rappresentano.

Il banchiere versa al *piattino* il numero dei gettoni o la posta convenuta in precedenza.

Quindi, a turno, da destra a sinistra, dà una carta a ciascuno dei giuocatori, continuando il turno fino a che uno dei partecipanti al giuoco non vince, for-

mando colle proprie carte un numero esatto di dozzine, come 12, 24, 36, ecc.

Gli altri giuocatori versano allora nel *piattino* tanti gettoni quante sono le carte che hanno in mano, meno una.

Il vincitore e il banchiere si dividono in parti uguali quanto il piattino contiene.

49° — La Battaglia.

(Un mazzo di carte qualsiasi).

Ciascun giuocatore depone la posta (p. es. cinque gettoni) nel *piattino* del giuoco. Il banchiere vi mette la somma o il numero di gettoni precedentemente stabilito, a meno che si preferisca porre il mazzo all'incanto, nel qual caso la somma offerta passa al piattino.

Quindi, chi funge da banchiere, dà a ciascun giuocatore una carta scoperta, e ne prende una per sè.

Se nessuno dei giuocatori riceve una carta eguale a quella del banchiere, questi ritira quanto si trova nel piattino; ma se uno o più giuocatori hanno una carta eguale a quella del banchiere, nasce la *battaglia*.

Allora il banchiere distribuisce di nuovo una carta scoperta a coloro che ne avevano una eguale alla sua, e una ne prende per sè.

Guadagna il piattino quegli che ha ricevuto la carta *più alta*.

L'*asso* è ritenuto come la carta *più forte* o *alta;* e lo seguono il *re*, la *donna*, il *fante*, il *dieci*, il *nove*, ecc., ultimo il *due*.

50° — La Scala.

I giuocatori mettono la posta.

Chi tiene il banco dispone due file verticali, ciascuna di un numero eguale di carte scoperte.

Invita i giuocatori a scegliere una delle due file, restando l'altra pel banco.

Fatta la scelta, il banchiere scopre una a una le carte, ricollocandole ciascuna al proprio posto.

Quindi aggiunge a ciascuna carta tanti punti, quanti ne rappresentano i semi stampati sulla linea mediana di ciascuna di esse, e così:

uno per un asso; *zero* per un sei;
due per un due; *uno* per un sette;
tre per un tre; *due* per un otto;
zero per un quattro; *uno* per un nove;
uno per un cinque; *due* per un dieci;
zero per le figure.

In seguito si addizionano i punti rappresentati da ciascuna colonna di carte; si sottrae da una somma l'altra, e il banchiere paga o riscote la differenza da ciascun giuocatore e seconda se la colonna di questi risultò superiore o inferiore alla sua.

51° — L'Orologio.

(Un mazzo di 52 carte).

Ciascun giuocatore mette la posta.

Il banchiere tira e scopre e colloca sulla tavola le carte, formando con quelle un circolo simile alla mostra di un orologio e dice:

asso per la prima
due per la seconda
tre per la terza

e così di seguito fino al re, pronunciando: *tredici*.

Se il banchiere scopre una carta che rappresenta l'*ora* pronunciata, il giuoco ha termine ed egli ritira tutte le poste; ma se nello scoprire le 13 carte non imbrocca l'*ora* che annuncia, paga la posta scommessa da ciascun giuocatore.

Questo giuoco, è bene dichiararlo; è sempre di vantaggio a chi tiene il banco; poichè egli ha due probabilità di vincere sopra tre.

Questo vantaggio può essere equilibrato mettendo per patto che il banchiere debba scoprire dieci carte invece di tredici.

52° — La Borsa.

(Un mazzo di 52 carte).

Le figure contano 10 punti; le altre carte tanti punti quanti ne rappresentano.

Prima che cominci *la mano*, i giuocatori dichiarano se puntano al *rialzo* o al *ribasso*. Se puntano al *rialzo* pongono la posta di uno o di due gettoni sulla medesima orizzontale, rispetto a chi tiene il banco.

Quindi il banchiere tira e scopre successivamente 13 carte sommando i punti che esse rappresentano. Se la somma dei punti da esse rappresentata dà un numero pari a 85, il tenitore del banco riceve dieci gettoni, o la posta fissata da ciascun giuocatore al rialzo; se invece la somma dei punti delle 13 carte è inferiore a 85, chi tiene il banco paga ai giuocatori al ribasso un numero di gettoni pari alla differenza tra la somma dei punti e 85, e tanti ne ritira dai giuocatori al rialzo. Invece pratica all'inverso, quando la somma dei punti rappresentati dalle 13 carte è superiore a 85.

53° — L'Altalena.

(Un mazzo di carte qualsiasi).

Chi tiene il banco dispone verso il mezzo della tavola due file orizzontali di carte, una sotto e in corrispondenza dell'altra. Ciascuna fila contiene tante carte, quanti sono i partecipanti al giuoco.

I giuocatori puntano sulla carta di prima fila, che a loro conviene di più; e quando tutte le poste sono state collocate, chi tiene il banco volta le carte due a due, una della prima fila e la corrispondente della fila di sotto, e cioè verticalmente.

Paga la posta se la carta di sotto è inferiore alla soprastante; ritira la posta nel caso contrario.

Quando invece viene concesso a' giuocatori di puntare sopra una carta qualsiasi della prima o della seconda fila orizzontale, chi tiene il banco profitta solo delle differenze, perchè i giuocatori puntano contro i giuocatori.

54° — La Simpatia e l'Antipatia.

(Un mazzo di carte qualsiasi).

Due carte dello stesso colore indicano *simpatia;* due carte di colore diverso *antipatia*.

Vince e ritira dal banco la posta pattuita chi scopre la *simpatia;* perde e paga la posta al banco chi ottiene l'*antipatia*.

Però è anche lecito scegliere l'*antipatia* o la *simpatia*. In tal caso il tenitore del banco, prima di voltare le carte domanda.

— *Simpatia* o *antipatia?*

— *Simpatia.*

Se esce *antipatia*, il banco riscote; se scopre *simpatia*, paga la posta.

55° — Al colore.

(Un mazzo di carte qualsiasi).

Ogni giuocatore pone la *posta*, e il banchiere domanda a ciascuno:

— *Rosso* o *nero?*

Quando il giuocatore ha risposto, il banchiere gli dà tre carte scoperte.

Il giuoco è *rosso* o *nero*, a seconda se vi dominano carte di colore rosso o nero.

Guadagna e ritira la posta dal banchiere il giuocatore che ha ricevuto il giuoco richiesto, e cioè: se ha scoperto due o tre carte di colore *rosso*, avendo optato pel *rosso*, due o tre carte di colore *nero*, se ha domandato *nero*.

Perdono, invece, e pagano al banco i giuocatori che hanno *scoperto* carte nelle quali domina il colore contrario a quello prescelto.

56° — Alla migliore.

(Un mazzo di carte qualsiasi).

È, tra i giuochi di carte, il più semplice.

Uno dei giuocatori tiene il *banco*. Ciascuno mette la *posta* ed il *banchiere* distribuisce una carta scoperta a tutti i partecipanti al giuoco. Per ultimo, ne prende una per sè.

Il *banchiere* paga la *posta* a tutti i giuocatori che hanno una carta di valore superiore alla sua; riscote, invece, da quelli che hanno la carta di valore inferiore.

Il giuoco è nullo per quello tra i giuocatori che ha una carta di valore eguale a quella del banchiere.

L'*asso* è valutato superiore a tutte le altre carte. Dopo l'*asso* vengono il *re,* la *donna,* il *fante,* il *dieci,* ecc.

57° — All'ultima della primiera.

(Un mazzo di carte qualsiasi).

Chi tiene banco dispone dinanzi a sè quattro carte qualsiasi, ma di colore diverso, e cioè: una di cuore, una di quadri, una di fiori e una di picche.

I giuocatori puntano sopra qualsiasi carta.

Allora chi tiene il giuoco scopre, tirandole una ad una le carte dal mazzo, e continua a tirare fino a tanto che non ne ha tre di seme diverso, scartando quelle che sono di già nel giuoco.

La quarta carta che completa la primiera è quella che vince.

Il banchiere paga tre volte la posta che si trova collocata sulla carta vincente e ritira quelle che furono collocate sulle tre carte perdenti.

58° — La Bambola.

(Un mazzo di carte qualsiasi).

Ciascun giuocatore avanza la posta propria.

Chi tiene il banco tira una carta, la scopre e la posa innanzi e alla sua sinistra sul tavolo.

I partecipanti al giuoco allora scelgono o la *serie* o l'*alternata.*

Allora il banchiere tira a una a una e scopre le carte del mazzo, e le dispone in fila orizzontale e di seguito alla prima.

Si ha la *serie*, quando la carta che segue è dello stesso colore di quella che l'ha preceduta. Si ha l'alternata quando ha colore diverso.

Chi tiene il giuoco ha il diritto di fermarsi quando gli pare e piace; però, prima di cominciare il giuoco, nell'intento di evitare contestazioni, si fissa il numero *minimo* di carte da tirare.

Quindi si contano le *serie* e le *alternate* sortite; si fa la differenza e il banchiere guadagna o perde tante volte *ciascuna posta* quante sono le unità di questa differenza.

59° — Al punto.

(Un mazzo di 52 carte).

Ogni giuocatore mette la sua posta. Chi tiene il mazzo distribuisce a tutti i compartecipanti al giuoco tre carte coperte; altrettante ne prende per sè.

Ciascuno somma i punti rappresentati dalle tre carte, tenendo presente che si addizionano solamente i punti rappresentati da carte dello stesso seme.

Gli assi contano 11 e qualunque figura 10. Tutte le altre valgono i punti da esse rappresentati.

Così, se un giuocatore avesse il fante di cuori, e il 5 e l'asso di picche, conterà 16 punti, perchè solamente le picche possono essere addizionate.

Il punto formato da tre carte vince sempre su quello formato da due, anche se a questo è inferiore; quello risultante da due carte vince l'altro dato da una sola carta.

Stabilito questo, il tenitore del giuoco perde o guadagna la posta co' giuocatori, che hanno un punto superiore o inferiore al suo.

60° — Il Baccarà.

Il *Baccarà* non è giuoco italiano, o se lo è, gli elementi per provarlo fanno difetto. Il nome gli viene dai punti 10, 20 e 30 detti *Baccarà*. Certo si è che il giuoco entra nella categoria dei più rovinosi. Fu introdotto in Francia dopo la calata di Carlo VIII in Italia.

Si giuoca tra un *banchiere* e un numero variabile di puntatori. Questi, metà stanno a destra, metà a sinistra del banchiere. Si fa con un mazzo di 52 carte. Ogni figura vale 10; tutte le altre carte valgono i punti che rappresentano, eccetto il 10 che non ha valore.

Tutti i puntatori pongono davanti a loro sul tavolo la somma che vogliono arrischiare. Il banchiere copre la scommessa con una somma eguale. Quindi, uno dei puntatori mischia le carte, ed il banchiere, se ciò gli aggrada, le mischia di bel nuovo, e le fa alzare da un altro puntatore, o da una persona che non prende parte al giuoco.

Prima di distribuire le carte (taluni vogliono prima di farle alzare) annunzia ai puntatori ch'egli brucierà — cioè dichiarerà nulle — un numero x di carte.

Il banchiere distribuisce le carte nel modo seguente:

una ad ogni puntatore di destra;
una ad ogni puntatore di sinistra;
una al banco, e quindi inizia la distribuzione.

Ciascuno esamina le carte toccategli e ne addiziona i punti. I punti migliori sono il 9 e il 19 e quelli che al 9 e al 19 più si approssimano; così una figura e un 9; un 7 e un 2; una figura e un 8, ecc.

Se tra i puntatori evvene qualcuno le carte del

quale, addizionate, dànno 9 o 19, 8 o 18, deve scoprire il suo giuoco e tutti gli altri, compreso il banchiere, devono imitarlo.

Il banchiere ritira le scommesse dei giuocatori che hanno un punto inferiore al suo; ma perde quelle di coloro che hanno fatto più di lui. Fa pari e patta con quelli che hanno fatto gli stessi punti del banco.

Quando nè il puntatore nè il banchiere fanno 9 o 19; 8 o 18 di prima mano, questi offre a quelli una terza carta, e una ne prende per sè, se gli conviene. Questa terza carta si dà sempre scoperta.

Quelli che non la vogliono, fanno: *Resto*.

Compiuto il giro, tutti coloro che hanno accettata la terza carta scoprono il proprio giuoco. In allora il punto migliore è 29, quindi viene il 28 e poi il 27 e il 26, ecc.

Quegli che ha più di 29 è *morto* e perde la posta di pien diritto, anche se a suo turno il banco muore.

Il banchiere guadagna sui puntatori che hanno il punto inferiore al suo; e perde le scommesse di coloro che lo hanno maggiore. Inoltre, perde con tutti se fa più di 29.

È importante, a questo giuoco, saper giudicare se convenga o meno chiedere la terza carta. In generale si richiede quando s'ha meno di 4 o di 14; si resta quando s'ha 6 o 16.

61° — Il Macao (Baccarà all'Italiana).

Il giuoco del *Macao* è una partita di carte che somiglia a quella del *Ventuno,* di cui è una variante.

Nel giuoco del *Macao* il banchiere dà una sola carta a ogni giuocatore.

Le figure e i dieci non contano; l'asso vale un punto, ma per vincere ci vogliono 9 punti, o avvicinarsi più che sia possibile a questo punto.

Quando i punti che si hanno in mano sono pochini: 3, 4, o 5, si chiede: « *carta* »; se si ha 6, 7, 8, si dice « *resto* »; ma ciò non è d'obbligo, intendiamoci bene, perchè è lecito ad un giuocatore di restare con 1, 2 e 3, e di prendere con 6, 7 e 8.

Se quegli che domanda « *carta* » fa più di 9, *muore* e... di conseguenza perde.

Quando un giuocatore fa 9 di mano o secco, si dice francesemente: d'*emblé;* e riceve dal banchiere tre volte la somma scommessa; quegli che fa 8 di mano, la riceve due volte; ma una volta sola quegli che fa 7 di mano.

La scommessa è a talento di ciascun giuocatore; ma deve essere annunziata prima di ricevere la carta.

In alcuni luoghi, invece, la puntata si fa dopo di aver esaminato la carta ricevuta dal banco, ma non par giusto, facilitando l'inganno tra i giuocatori e la rovina di chi tiene il banco.

Quando i punti del banco e quelli di uno o più puntatori si eguagliano, essi si elidono. Allorchè il banco dichiara 9, 8 o 7 di mano *(d'emblé)* riceve o tre volte, o due volte o una volta la scommessa da tutti i giuocatori che non hanno un punto eguale o superiore a quello dichiarato dal banco.

62° — Il Cucù.

(Un mazzo di 52 carte).

È un giuoco antichissimo italiano, sul quale si sono scritti anche de' libri, e... non parrebbe vero!

Gli assi rappresentano la carta di minor valore.

Prima di cominciare la partita ciascun giuocatore riceve un ugual numero di gettoni.

La sorte indica chi per primo deve fare le carte e gli altri a turno gli succedono da destra a sinistra.

Chi fa le carte ne dà una coperta a ciascun giuocatore.

Il primo esamina la propria carta e se non gli garba si volge al vicino di destra, dicendogli:

— Accontentatemi.

Questo è in obbligo di fare il cambio della carta. a meno che possegga un *re*.

Ciascun giuocatore a turno può domandare l'*accontentatemi* al suo vicino di destra; ma quello che possiede un *re* è in diritto di rifiutare il cambio esclamando:

— Cucù! e scopre la carta.

Chi ha fatto le carte è in diritto di rifiutare il cambio al vicino di sinistra che ne lo richiede; ma in tal caso deve dargli la prima carta del mazzo.

Terminato il giro dell'*accontentatemi,* tutti coloro che hanno la carta più bassa pagano un gettone al piattello.

Quando un giuocatore ha perduto tutti i gettoni è *morto* ed esce dal giuoco; e quello che sopravvive a tutti i compagni guadagna quanto si trova nel piattello.

63° — La Colazione di S. Pietro.

(Un mazzo di carte qualsiasi).

Questo giuoco è d'origine francese.

Ciascun giuocatore depone nel piattello la posta fissata.

Uno dei giuocatori fa le carte, distribuendone una ad ogni compagno di giuoco.

Per ultimo ne scopre una che colloca nel mezzo della tavola.

I giuocatori, e saranno al più tre, i quali posseggono la carta dello stesso valore di quella posseduta

dal banco si dividono in parti eguali quanto contiene il piattello.

Se questa somma a premio non è divisibile esattamente per tre, il di più resta al piattello per la partita successiva.

Quando nessuno tra i giuocatori possiede una carta simile a quella scoperta dal *banco*, il *giro* è nullo; e si rifà il giuoco. Però i giuocatori mettono una nuova posta nel piattello.

64° — La lotteria o Mercante in fiera.

Il numero dei giuocatori è illimitato. Ciascuno paga al *piattello* uno o più gettoni a seconda di quanto viene stabilito in precedenza. La somma così raccolta costituisce il fondo della *Lotteria*.

Tre giuocatori sono incaricati di regolare la partita. Uno prende cura della cassa; gli altri due si muniscono ciascuno di un mazzo di 32 carte; ma perchè non sia facile di confondere un mazzo con l'altro, si scelgono col tergo di disegno e di colore diverso, per es., rosa e celeste.

Uno dei giuocatori prende un mazzo, quello rosa e dispone un certo numero di carte coperte sopra il tavolo. Colui che ha cura della cassa, mette sopra ciascuna di queste carte un numero differente di gettoni; ma in modo da esaurire tutta la somma raccolta nel *piattello*.

Il terzo giuocatore prende allora l'altro mazzo, quello celeste, e distribuisce a ciascun giuocatore una, due, tre o più carte a seconda del numero dei partecipanti al giuoco.

Distribuite tutte le carte, chi tiene il mazzo rosa scopre una ad una le carte, annunciandole alla società. Chi possiede le carte annunciate dal banditore le consegna al banco. Esaurito il mazzo delle carte

rosa e, di conseguenza, le corrispondenti del mazzo azzurro, quelle che restano in mano dei giuocatori sono le carte che concorrono ai premi. I privilegiati ritirano il premio assegnato alla carta simile a quella rimasta nelle loro mani.

Le carte da giuoco comuni da noi ora sono sostituite da due mazzi di 40 carte ciascuno, con disegni eguali, ma con la copertina di colore diverso.

Colui che dirige il giuoco dispone di un certo numero di carte (da 3 a 5) coperte, dinanzi a sè, sulle quali vien collocato il premio.

Dell'altro mazzo ne distribuisce un numero eguale a tutti i giuocatori, riservandone alcune (da 3 a 5) che pone all'incanto e cede al miglior offerente. Il ricavo dell'incanto va ad aumentare proporzionalmente i premi.

Il giuoco, quindi, procede come con le carte comuni, ma i giuocatori possono renderlo più animato. scommettendo sulle carte che posseggono, e perde colui le carte o la carta del quale è annunziata prima dal banditore.

65° — Il Fallimento.

(Un mazzo di 52 carte).

Con un mazzo da 52 carte si giuoca anche quella partita che, durante la *Reggenza, fece furore* e fu in grande voga, malgrado il nome poco... bello, nella più eletta società di Francia.

I francesi lo addimandavano, infatti, *le cul-bas;* noi lo diciamo del *fallimento*. Uno dei giuocatori distribuisce quattro o cinque carte a ciascuno dei compagni; quelle che restano al mazzo, le dispone scoperte sulla tavola.

Il primo giuocatore prende una carta dal primo

giuoco e una *dello stesso valore* da quelle del mazzo, e le scarta. Gli altri giuocatori, a turno, il primo.

Allorchè, però, uno dei giuocatori non ha una carta dello stesso valore di quello del mazzo, e di conseguenza non può scartare, deve dichiarare *fallimento (mettre cul-bas)* e scoprire il suo giuoco, che va ad ingrossare il numero delle carte distese sulla tavola alla disposizione dei giuocatori.

Chi possiede tre carte uguali a una di quelle del mazzo può d'un sol colpo, in una volta sola, scartare le quattro carte, e quello tra i giuocatori che per il primo ha scartato tutte le sue carte, guadagna la partita e da ogni compagno ritira tanti gettoni quante sono le carte non scartate da ciascuno di essi.

Invece, quelli tra i partecipanti che fecero *fallimento,* devono pagare un numero di gettoni pari alle carte distribuite a ciascun giuocatore.

66° — L'ASSO DI PICCHE.

Per giuocare all'*asso di picche* si prende un mazzo di 40 carte, dal quale si tolgono i 4 fanti e le 4 donne.

Ciascun giuocatore, a turno, distribuisce le carte. Il primo giuocatore pone una messa. Chi fa carte glie ne dà una scoperta. Se questa carta è l'asso di picche, tutti i partecipanti al giuoco gli pagano un numero di gettoni o una somma pari alla messa; ma, se è una carta diversa dall'*asso di picche,* la messa passa al piattello.

La partita continua di tal guisa per tutti gli altri giuocatori. Quegli tra questi che riceve l'asso di picche riceve da tutti i colleghi il valore della propria messa e tutto quanto è stato ammassato sul piattello.

67° — L'Appello.

(Un mazzo di 52 carte).

La *Cometa*, oltre che al *Nano giallo* o *Lindoro*, somiglia pure ad un altro giuoco, che i francesi addimandano *le toc* e che noi italianamente possiamo addimandare: *appello*. Per giuocarlo, si fa uso di un mazzo di 52 carte, che ciascun giuocatore a turno distribuisce ai compagni.

Il primo giuoca la carta che più a lui piace, annunziandone il valore e il seme. Il giuocatore che ha la carta immediatamente superiore e dello stesso seme la giuoca e così di seguito. Quando una carta chiamata manca all'appello, quegli che ha scoperto l'ultima carta ricomincia il giuoco, scoprendone un'altra a suo piacimento.

Altrettanto fa chi scopre un asso, ch'è la carta più forte e che dà il diritto di ricominciare la serie a chi lo giuoca.

Come nel giuoco della *Cometa*, quegli che per primo si sbarazza delle sue carte riceve da ciascun compagno tanti gettoni quanti sono i punti rappresentati dalle carte non giuocate; ma, come questi potrebbero talvolta rappresentare una cifra rovinosa, così spesso si addiviene al patto di ridurre la posta ad un gettone per ciascuna carta non giuocata.

68° — La Cometa.

(Un mazzo di 52 carte).

Non si tratta qui della cometa di Biela, e tanto meno di quella inventata da quel mattacchione di Falb, che il 13 novembre del 1899 doveva mandare

in briccioli la nostra povera terra; sibbene del giuoco favorito del re *Sole*, di Luigi XV.

Si giuoca con un mazzo di 52 carte, che vengono distribuite egualmente fra tutti i partecipanti al giuoco. Se ne restano, formano il *mazzo* di riserva.

Il 9 di quadri gode del privilegio particolare di poter rappresentare *qualsiasi* altra carta e si addimanda alla francese *manille*.

Distribuite le carte, ciascun giuocatore le dispone davanti a sè nel loro ordine naturale, senza, però, badare a' colori, ricordando che l'asso è la carta più bassa del giuoco.

Il primo giuocatore a suo piacimento scopre una o più carte di valore consecutivo, dicendo ad alta voce il valore di ciascuna di esse. Il giuocatore che segue deve continuare la serie iniziata dal compagno, giuocando la carta di valore immediatamente superiore all'ultima scoperta e annunziata da chi l'ha preceduto e così di seguito e a turno. Quando la serie delle carte è interrotta, cioè: quando i giuocatori non possono continuare a scoprire carte di valore sempre e immediatamente superiore, tocca al secondo giuocatore di iniziare il giro; e poi al terzo, al quarto, ecc., fino a tanto che la partita non è esaurita.

Il giuocatore che scopre un re ha diritto di ricominciare la serie con la carta che più gli conviene.

Il giuocatore che possiede il 9 di quadri, ha ciò che francesemente si addimanda la *maniglia*, e se ne può servire per rimpiazzare una carta qualsiasi.

Al momento in cui scopre il 9 di quadri, tutti i giuocatori devono pagargli una *posta*, o premio stabilito in precedenza.

Quello tra i giuocatori che per primo esaurisce le carte, riscote da ciascun giuocatore tanti gettoni quanti sono i punti rappresentati dalle carte rimastegli in mano.

Il giuocatore che alla fine di un giro o partita si trova ad avere conservato, tra le carte rimastegli in mano, il 9 di quadri, la *maniglia*, deve inoltre pagare a ciascun giuocatore la posta o premio pattuito.

Chi scopre un re riceve un gettone dagli altri giuocatori; ma paga loro uno o più gettoni, se a termine di partita si trova con uno o più re in mano.

Questo giuoco, detto della *Cometa*, assomiglia al *Lindoro* o *Nano giallo* e come quello press'a poco si giuoca. Così, per es.: se il primo giuocatore comincia con un 6, ed ha nelle sue carte altri tre valori che fanno serie col 6, scoprirà le carte che fanno serie, esclamando: — sei, sette, otto, nove, dieci, senza *fante*.

Il giuocatore che segue, se possiede il fante, deve giuocarlo assieme alle altre carte che seguono il fante; e così di seguito, fino a tanto che ha carte formanti serie, ecc.

69° — La Tontina.

(Un mazzo di 52 carte).

A questo giuoco può partecipare un numero indeterminato di persone, e riesce, anzi, animatissimo, quando molti vi prendono parte.

Ciascun giuocatore riceve lo stesso numero di marche o *gettoni*, per dirla alla francese. Generalmente questo numero è di 15 o 30. Ogni giuocatore depone tre marche nel *piattello* per formare la *massa* o tavolino.

Dopo di ciò, chi dirige il giuoco distribuisce una carta scoperta ad ogni singolo giuocatore.

Le regole che governano la partita sono:

1. il giuocatore che riceve un *re* ritira dalla massa tre marche;

2. il giuocatore che ottiene una *donna* o *dama* ritira due marche;
3. il giuocatore a cui capita un *fante* ritira una marca;
4. chi riceve un *asso* paga una marca al vicino di sinistra;
5. chi scopre un *due* ne paga due al secondo vicino di sinistra;
6. chi riceve un *tre* paga tre marche al terzo vicino di sinistra;
7. per le altre carte che rappresentano un numero dispari, e cioè: i *cinque*, i *sette* e i *nove* si paga una marca alla massa; ma se ne pagano due pei numeri pari, e cioè: *quattro, sei, otto;*
8. il *dieci* è nullo, e perciò nè si pagano, nè si ritirano marche.

Guadagna la massa quel giuocatore che *per ultimo* resta in possesso di marche.

Man mano che un giuocatore finisce le marche, cioè le perde, si dice che è *morto*.

Il *morto* non prende più parte al giuoco fino a tanto che i suoi vicini di destra lo *fanno risuscitare*, pagandogli una o più marche.

Il giuoco della tontina, divertentissimo, occupa molte persone, chè fa morire e risuscitare ad ogni istante... e non manda in rovina i giuocatori. Come si vede, un giuoco ideale, sebbene proibito.

70° — Il Prestito.

(Un mazzo di 52 carte).

Si dividono le carte in parti eguali tra i giuocatori; se ne avanzano formano il *mazzo*. Così, se i giuocatori sono sette, ciascuno riceve sette carte e tre resteranno al *mazzo*.

Chi è di mano giuoca la carta che più gli talenta; il secondo deve giuocare la carta immediatamente

superiore e *dello stesso seme* di quella giuocata dal primo, il terzo di quella giuocata dal secondo e così di seguito.

Se il secondo non ha la carta richiesta, se la fa prestare da chi la possiede, sborsandogli, bene inteso, un gettone. Gli altri osservano la medesima regola.

Allorchè uno de' giuocatori giuoca un asso, chi lo segue può giuocare la carta superiore a suo piacere.

Quando viene richiesta una carta che si trova nel mazzo non si paga nulla, e si può mettere in tavola la carta che più accomoda.

Guadagna la partita quel giuocatore che per primo ha scartato tutte le carte dategli. Il vincitore riceve da ciascun giuocatore tanti gettoni quante sono le carte non potute scartare.

71° — L'Aiutatemi!

(Un mazzo di 52 carte).

Uno dei giuocatori distribuisce tre carte a ciascuno dei giuocatori che devono cercare di ottenere una delle tre combinazioni seguenti:

il *punto;*
la *serie;*
la *bisca* o *giuoco.*

Il *punto* consiste nella somma dei punti di tre carte dello stesso seme.

La *serie* è data da tre carte che si seguono come *sette, otto, nove;* oppure *dieci, fante, donna.* Ma non è necessario, ripeto, che la serie sia composta da carte dello stesso seme.

La *bisca* o *giuoco* è data da tre carte dello stesso valore.

La *bisca* vince la *serie;* la *serie* è superiore al *punto.*

Quando due giuocatori fanno un giuoco pari, vince colui che è di mano, cioè più vicino alla destra di chi fece le carte.

Si rammenti che l'asso è la carta di maggior valore e conta 11 punti.

Fatta la distribuzione delle carte, chi è di mano esamina il proprio giuoco; e se desidera sbarazzarsi di una carta che non gli conviene, s'ha da rivolgere al vicino o alla vicina di destra, a cui passa la carta inutile dicendo: *Comare* (o *Compare*) *ajutatemi!*

La *comare* (o il *compare*) è costretta a presentare, coperte, le tre carte al richiedente, che ne sceglie una.

Il secondo di mano si governa egualmente col vicino di destra e così di seguito fino a tanto che il turno non è finito, o fino a quando il richiedente s'imbatte in una *comare* (o *compare*) che alla domanda « aiutatemi! » risponde con:

punto; o: *serie!* o: *bisca!*

In tal caso chi ha *fatto punto, serie* o *bisca* scopre le carte e guadagna la partita, se altri non ha fatto un *colpo* migliore.

Il vincitore col *punto* riceve un gettone da tutti i compagni; chi vince con la *serie* ne riceve due, e tre vengono pagati da ogni singolo giuocatore a chi vince con la *bisca* o *giuoco.*

Se compiuti due giri d'« ajutatemi » per ciascuna partita, nessuno riesce a vincere, chi fece carte dichiara nullo il giuoco, riceve con le carte distribuite un gettone da tutti i compagni e ricomincia la partita, distribuendo di bel nuovo tre carte a ciascun giuocatore.

Le carte sono fatte, per turno, da ogni partecipante al giuoco.

72° — L'Asso volante.

(Un mazzo di carte qualsiasi).

È un giuoco, questo, che ebbe le sue origini in Normandia, dove anche oggi gode di *molta reputazione* sotto l'appellativo di *as courant.*

Non occorrono carte speciali; basta un mazzo da 40 o uno da 52 carte. Si dà una carta a ciascun giuocatore, che può cambiarla con quella di un compagno.

Terminati gli scambi, ciascuno scopre la propria carta, e colui che ha, o coloro che hanno quella più bassa, pagano una marca a tutti gli altri.

L'*asso* è la carta più bassa, e perciò si cerca di disfarsene per averne una più elevata.

73° — Tre giuochi in uno.

La più bella — Il punto — Trentuno.

Il direttore del giuoco mette sulla tavola tre piattelli ed invita i giuocatori a deporre, a loro piacimento, in uno dei tre piattelli, una marca o gettone.

Quindi assegna un piattello alla *più bella,* uno al *punto,* il terzo al *trentuno.*

Poi, distribuisce prima due carte coperte a tutti i giuocatori, e poi una scoperta. Quel giuocatore che riceve la carta *più bella,* cioè la più elevata, guadagna quanto si trova nel piattello assegnato alla *più bella.*

Il *re* è la carta migliore. Gli tien dietro la *dama* o *donna,* il *fante,* il *dieci,* ecc.

Se due o più giuocatori fanno la *più bella,* nessuno guadagna; e il premio resta per un altro giro.

Dopo, i giuocatori scoprono le carte coperte e sommano insieme i punti dello stesso seme, e colui che ha sommato il maggior totale, guadagna il contenuto nel piattello del *punto*.

L'*asso* conta 11, le figure 10, e le altre carte il valore da ciascuna di esse rappresentate.

Se due o più giuocatori hanno fatto lo stesso punto, nessuno guadagna il premio, che resta pel giro successivo.

Ciascun giuocatore conserva le tre carte e può domandarne una quarta, allo scopo di avvicinarsi o di fare trentuno. Chi lo sorpassa, è *morto* e paga un gettone al piattello del *trentuno;* il contenuto del quale è assegnato a chi fa *trentuno,* o che più si avvicina a questo numero, quando nessuno lo ha raggiunto.

Se due o più giuocatori vincono con lo stesso punto, nessuno guadagna e il premio resta pel giro successivo.

Quando un giuocatore fa *trentuno d'acchito* non si dànno carte ed il premio vien dato a chi ha fatto il punto.

Ad ogni giro i giuocatori rinnovano la posta.

74° — Schiff, Schnoff, Schnoruum.

Le parole che dànno nome a questo giuoco evidentemente non sono italiane, e nemmeno...; ma lasciamole lì, per non suscitare invidie e rettifiche sulla paternità di questo passatempo, ahimè, troppo semplice e non eccessivamente divertente!

— E allora perchè lo indicate?

— Perchè in un libro di giuochi, come questo, ha il diritto di entrare anche lo *Schiff,* lo *Schnoff* e lo *Schnoruum.* Del resto, io ve lo do per quel che vale.

Ogni giuocatore riceve cinque marche o gettoni.

Il distributore divide egualmente le carte tra chi giuoca; e perciò possono avanzarne alcune, che restano al mazzo.

Il giuoco consiste nello scoprire e mettere in tavola una carta tale che il vicino di destra non possa scoprirne una dello stesso valore. Se il vicino di destra di chi giuoca ha una carta dello stesso valore della carta giuocata, esclama:

— *Schiff!*

Se il giuocatore che segue lo *Schiff,* anch'egli possiede una carta dello stesso valore di quella giuocata, esclama:

— *Schnoff!*

E se il quarto giuocatore si trova nelle identiche condizioni del terzo e del secondo collega, dice:

— *Schnoruum.*

Il giuocatore *schiffato* paga una marca al piattello, quello *schnoffato* due, e tre ne paga il disgraziato *schnoruummato.*

Quando un giuocatore ha perduto le cinque marche o gettoni, è un *uomo morto* e non può più prendere parte al giuoco; ma chi resta ultimo incassa tutte le marche raccolte nel piattello.

Quando i giuocatori invece di essere sei o più fossero solamente cinque, ricevono ciascuno dieci carte; ma non possono giuocare questa partita se sono quattro o meno.

75° — Il Quindici.

In un piattello si forma la *massa* con una marca o gettone pagato da ogni singolo giuocatore.

Chi dirige il giuoco distribuisce le carte, una a testa, dopo di che i giuocatori possono proporre qualsiasi scommessa. Messisi d'accordo sulla cifra

delle scommesse, i giuocatori ricevono, successivamente, una ó più carte, a seconda della loro domanda.

Compiuta la distribuzione, tutti scoprono il proprio giuoco ed annunciano il totale dei punti che hanno.

Nell'addizionarli, si ricordi che l'*asso* vale 11; le figure 10; le altre carte i punti che esse rappresentano *effettivamente.*

Il giuocatore che ha il punto 15, o più prossimo al 15, guadagna la partita e la *massa;* i punti superiori a 15 non valgono, ed in caso di eguaglianza di punti tra più vincitori, la massa spetta a chi era di mano.

76° — La sposa.

Nientemeno, che per giuocare alla sposa, occorrono cinque piattelli dentro ciascuno dei quali ogni giuocatore mette una marca o gettone.

I cinque piattelli, arricchiti dalle poste dei giuocatori, costituiscono la *dote* o *premi* per:

1° la *sposa* — *donna* di cuori detta anche *matta;*

2° il *re* — quello di cuori;

3° il *pazzo* — *fante* di quadri;

4° il *matrimonio* — che è formato da un *re* e una *dama* dello stesso seme. Però, il matrimonio meglio assortito e che ha la precedenza sugli altri è quello tra il *re* di cuori con la *matta;*

5° il *punto* — formato almeno da tre carte dello stesso seme.

Costituiti i *premi* o *doti,* chi dirige il giuoco distribuisce cinque carte coperte a ciascuno dei giuocatori, i quali esaminano tosto se furono favoriti da una carta o da una delle combinazioni premiate. Nel caso affermativo si appropria il piattello corri-

spondente con la dote o premio, mentre scopre la carta o le carte comprovanti la vincita.

I premi non vinti restano per i giri successivi, e a ciascun giro o partita si rinnovano le poste e a turno si muta il direttore del giuoco.

77° — Il « Nigaud ».

(Numero dei giuocatori illimitato. Ciascun giuocatore riceve da 4 a 8 carte. Occorrono perciò più mazzi da 52 carte, in proporzione del numero dei giuocatori).

Il titolo ve lo dice chiaro; il *Nigaud* è un giuoco straniero, una partita all'uso di Francia. Ciascun giuocatore riceve un eguale numero di carte coperte, che dispone davanti a sè in mazzo. L'ultima carta deve essere scoperta. A turno, cominciando da colui che dette le carte, ciascun giuocatore può mettere la propria carta scoperta sul mazzo del vicino di destra, sempre quando la carta scoperta di questo sia *immediatamente inferiore* alla carta di quello. Così, p. es., un *dieci* può essere collocato sopra il *nove* del compagno di destra; e parimenti una *donna* sul *fante,* ecc.

Chi si è sbarazzato di una carta può liberarsi di altre carte se fanno seguito; e cioè: se permettono di collocarle sulla carta del vicino di destra.

Vince la partita il giuocatore che per primo finisce le carte che gli vengono date.

78° — L'Omo nero!

(Un mazzo di 40 o di 52 carte. Si tolgono tre fanti, lasciando quello di picche).

I francesi addimandano questo giuoco « *le vieux*

garçon » e fanno bene a chiamarlo così, perchè tolgono a questa partita semplice, sebbene animata, quanto havvi di spiacente per le fanciulle del nostro *Omo nero,* con relativa dipintura della punta del naso.

Chi dirige il giuoco distribuisce le carte a' giuocatori, dandone una a una, fino a esaurimento.

Ogni giuocatore, a turno, scarta, mostrandole ai compagni, le carte accoppiate dello stesso valore, cioè due sei, due donne, due quattro, ecc. Quindi mescola le carte che gli sono rimaste in mano e, *coperte,* ne dà a scegliere una al compagno di destra. Questo scarta, se ha potuto accoppiare qualche carta, e passa come il precedente al vicino.

Il giuocatore che, dopo scartate tutte le carte accoppiate, rimane in possesso del fante di picche, si addimanda *omo nero,* ed è condannato a scontare una penitenza, o a pagare una posta ai compagni di giuoco.

Questo giuoco è proibito perchè è origine di dispute e risse; perchè si presta a trucchi disonesti e a perdite rilevanti, quando vi si fanno scommesse, o si condanna il perdente a pagare somme vistose.

79° — Il Bog.

(Occorre un mazzo di 32 o di 52 carte a seconda del numero dei giuocatori).

Prima di cominciare la partita ciascun giuocatore riceve un egual numero di *gettoni* o *marche.*

Sulla tavola si trovano dei *bogs,* cioè piattini o scatoline racchiuse in un rettangolo, o collocate in un vassoio che le contiene tutte. Sul fondo di ciascuna delle cinque scatoline, o piattini, si mette una delle carte seguenti: un *asso,* un *regio,* una *dama,* un *fante* e un *dieci.*

Nella sesta scatola, che rappresenta il *bog,* veramente detto, ciascun giuocatore colloca la posta convenuta, che viene poi distribuita tra le varie scatole.

Chi dirige il giuoco distribuisce le carte, cinque per ogni giuocatore e scopre la sesta. Se questa rappresenta una delle carte che sono nelle scatoline, il giuocatore, a cui la carta scoperta appartiene, guadagna quanto nella scatolina relativa è contenuto.

Distribuite le carte a seconda di quelle che si posseggono, si può fare un giuoco più o meno forte.

I *bogs* più belli e difficili sono quelli di quattro carte d'un medesimo valore (quattro *fanti,* quattro *dieci,* quattro *assi,* ecc.); seguono poi quelli di tre carte dello stesso valore e per ultimo quelli di due.

I *bogs* di due carte valgono più di una sola carta; ma sono inferiori ai *bogs* di tre carte.

Il giuocatore che ha il *bogs* più forte, guadagna la scatolina o il piattino più... ricco, cioè la sesta: mentre le scatoline segnate con l'*asso,* con il *re* o con la *dama,* col *fante* e col *dieci* vanno rispettivamente a quei giuocatori che hanno in mano l'*asso,* il *regio,* la *dama,* il *fante* e il *dieci,* corrispondenti.

Per ultimo i giuocatori si sbarazzano delle carte cominciando a gettare quelle più basse di uno stesso seme, ecc., come si usa nel *Nano giallo* o *Lindoro.*

80° — Il Nano giallo.

Il *Nano giallo* si addimanda anche *Lindoro.*

Si giuoca con l'aiuto di una scatola apposita, e che si trova per pochi soldi già pronta in commercio, divisa in cinque scompartimenti occupati ciascuno da apposite scatoline. Sul fondo di ogni scatolina c'è stampato: in quella del centro il *sette di quadri;*

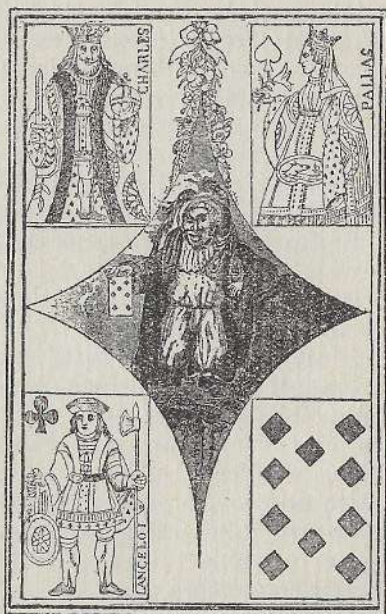
nelle altre degli angoli rispettivamente: la *donna di picche,* il *re di cuori,* il *fante di fiori* e il *dieci di quadri.*

I giuocatori non possono essere meno di quattro, nè più di dieci. Ciascuno riceve, oltre un egual numero proporzionato di carte, una determinata quantità di marche o gettoni, che si pagano all'atto della consegna una somma precedentemente stabilita.

Fig. 13

Prima di ricevere le carte ciascun giuocatore pone una marca o gettone nella scatola del *dieci di quadri;* due in quella del *fante di fiori;* tre in quella della *donna di picche;* quattro in quella del *re di cuori* e cinque in quella del *nano giallo* (sette di quadri). La carta di maggior valore è quella del re; la più piccola è quella dell'asso.

Chi è di mano getta, dicendola ad alta voce, la carta che più gli conviene, e continua a scoprirne e a gettarne sul tavolo fino a tanto che può continuare la serie. Così, ad esempio: *Sei, sette, otto, nove, dieci, fante;* senza badare però al seme.

Quando non può continuare la serie esclama: *senza*

(nomina la carta che gli manca per continuare la serie).

Il vicino di destra, se ha la carta che manca a chi lo precede nel giuoco, continua la serie, e così di seguito.

Quando un giocatore si disfà di una carta premiata, e cioè: *dieci di quadri, fante di fiori, donna di picche, re di cuori e sette di quadri,* raccoglie quanto è contenuto nella rispettiva scatola.

Quando un giocatore ha esaurito le carte dategli, ha vinto e riscote da ogni singolo giuocatore tanti gettoni o marche quanti sono i punti rappresentati dalle carte che gli sono rimaste in mano. Le figure, in questo caso, si valutano *dieci*.

Se tra le carte non giuocate havvene una di quelle premiate, chi la possiede deve raddoppiare le marche o gettoni che si trovano nella scatola assegnata alla carta non giuocata.

Finita una partita, tutti i giuocatori rimettono la posta e il giuoco continua; ma quando uno dei giuocatori si disfà di tutte le carte al primo giro, si dice che ha fatto *operone,* o *grande opéra* (alla francese) e raccoglie tutti i premi non ancora guadagnati e riscote dai singoli giuocatori le marche corrispondenti al numero dei punti rappresentati dalle carte non giuocate.

Tavola di distribuzione delle carte.

Numero dei giuocatori	Numero delle carte da darsi	Numero delle carte che restano al mazzo
3	15	7
4	12	4
5	9	7
6	8	4
7	7	3
8	6	4

81° — La Bestia.

Alla *bestia* si giuoca in vari: da tre a sette persone, con un mazzo di 36 carte. Quegli che scozza le carte volta la penultima che fa parte del suo giuoco, lasciando l'ultima del mazzo per la *Curiosa*. Però, la più bella maniera di giuocare la *bestia* è di farlo da cinque o da tre.

Quando si fa in sette o in sei persone, il mazzo è di 36 carte dal re al 6; ma quando si giuoca in cinque, il mazzo dev'essere di 32 carte, come pel giuoco del *picchetto;* e se si giuoca in quattro o in tre, il mazzo ha 24 carte, perchè si levano i 7.

Il *re* prende la *donna,* questa il *fante,* il *fante* l'*asso,* questo il 10 e così di seguito.

Prima di cominciare il giuoco si fa al posto, e quegli ch'ebbe il *re* fa le carte, dopo essersi assicurato che tutti i giuocatori hanno ritirato dal banco un numero di marche o di gettoni determinato (1 marca vale 10 gettoni) pagandone il prezzo convenuto.

Prima di distribuire le carte si stabilisce il numero delle partite o giri. Quindi, il distributore mischia e fa alzare le carte e ne dà cinque a ciascun giuocatore, due a due e una a una, o due e tre, o tre e due, purchè il metodo non cambi durante la partita. Distribuite le carte, chi le fece volta la carta di sotto dal *tallone* (mazzo) e la colloca accanto a questo, in mezzo alla tavola alla vista di tutti. Questa carta è il *trionfo*.

Nel mezzo della tavola evvi un piatto qualsiasi capovolto, e ciascuno mette una marca: metà sotto e metà fuori di esso; e due gettoni sul piatto, uno pel giuoco, l'altro pel giuocatore che ha il re di trionfo; il quale li guadagna, anche se non lo giuoca, purchè si giuochi il colpo.

Il distributore mette poi un altro gettone davanti a sè per indicare chi fece le carte.

Quando uno vince ritira questi gettoni, ed una solamente delle marche nascoste a metà, e così di seguito fino a che sotto il piatto restano marche. Ad ogni partita o giro si rinnova la posta *sopra il piatto*. Questi gettoni e marche possono essere, ben inteso, vinte parzialmente o totalmente in varie maniere, delle quali ecco le principali. Quegli che facendo giuocare può fare tutte le *basi* o *mani* o *levate*, che dir si vogliono, guadagna non solo i gettoni del giuoco, ma anche tutto il resto, comprese le marche e le *bestie* che vengono fatte. In più, ritira un gettone da ciascun giuocatore. nè rischia alcun che a tentare di fare tutte le mani, perchè se non le fa, nulla perde.

E quando quegli che tiene il giuoco non guadagna, fa la *bestia* di altrettanti gettoni quanti ne avrebbe potuto guadagnare, per es., se il colpo era semplice, colui che farà la bestia, essendo i giuocatori cinque, la farà di 11 gettoni; perchè la marca e i gettoni che ciascuno mette davanti a sè e sul piatto pel giuoco sono dieci e con quella che mette davanti a sè il distributore, undici.

Qui non si tratta della marca che ciascuno nasconde per metà sotto il piatto; quegli a cui tocca il re di trionfo, ritira i gettoni destinatigli, a meno che non faccia giuocare il colpo e lo perda, nel qual caso la marca resta al suo posto.

Allorchè uno dei giuocatori fa il re di trionfo, gli altri devono mettere sul piatto un gettone, per rinnovare il premio del re del giro successivo.

Ogni *bestia* semplice deve andare sul colpo sul quale è stata fatta; e così se ne venissero fatte due, o più, nello stesso giro, come capita sovente, devono andare insieme, e le *bestie* doppie, o quelle fatte di seguito ad altre *bestie,* devono contarsi sui colpi suc-

cessivi, cominciando sempre dalle più grosse. Allorchè si ha una bestia che va sul giuoco, i giuocatori non mettono i gettoni per il giuoco, se ne eccettui chi fa carte, che mette sempre innanzi un gettone, e quegli che guadagna il giuoco, allorchè evvi sopra una *bestia* doppia, guadagna oltre la *bestia* che va, una marca che incassa, e i gettoni dei distributori o d'altrui.

Quegli che giuoca, per guadagnare deve fare almeno tre levate o mani, o basi; o le prime due, e cioè: essere primo a fare due levate, altrimenti farà *bestia*.

Quando si dice le *due prime*, s'intende che nessun altro giuocatore ne ha fatte tre.

Talvolta capita che un giuocatore, facendo giuocare nella credenza di avere un buon giuoco, non impedisce che un altro giuocatore, che lo segue, possa giuocare, se ha un giuoco abbastanza buono, per garantirsi la vittoria contro tutti. Ho detto *contro tutti*, perchè è necessario ch'egli faccia *contro*; ed è nell'interesse di tutti far perdere il *contro*, perchè se perde, paga la *bestia doppia*.

Per fare *contro* bisogna avere un giuoco molto bello e non lo può fare più quegli che ha giuocata una carta senza avvertire di voler far *contro*.

L'abilità dei giuocatori consiste nel far perdere coloro che tengono il giuoco. È d'obbligo di rispondere sempre nel séme della prima carta giuocata in ciascuna mano, a meno che non s'abbia; altrimenti, bisogna *tagliare* con un trionfo molto forte, perchè altri non lo sopraffaccia. Inoltre, se la carta a cui si rinuncia di rispondere è stata di già *tagliata* da un trionfo più forte di quello che si possiede, allora non esiste più l'obbligo di rispondere nel seme richiesto.

Quando colui che ha la mano ha visto il proprio giuoco, se lo trova buono dice: *giuoco* o, senza dir nulla, giuoca la carta che gli sembra migliore. Que-

gli che fa la base o levata, giuoca a sua volta e così di seguito fino a che il giro sia terminato. Dalle levate di ciascuno si vedrà se chi ha fatto giuocare ha visto o ha fatto *bestia.*

Se chi ha la mano non ha buon giuoco e non vuol rischiare dice *passo.* Il secondo se vuol giuocare dice: *giuoco;* altrimenti anch'egli *passa* e così gli altri.

Se qualcuno facesse giuocare, chi è di mano comincia il giuoco con la carta che più gli aggrada.

Detto: *giuoco,* oppure: *passo,* non si torna indietro.

Se tutti i giuocatori *passano,* ciascuno può domandare *la curiosa,* ponendo un gettone in giuoco, per far voltare la carta disotto al *tallone* e diventa *trionfo.*

Quegli o coloro che hanno domandata *la curiosa,* hanno il diritto di far giuocare nel seme di questa.

Chi ha il re di trionfo, ritira i gettoni che sono nel piatto; colui che scopre un re, prende le marche che sono nel piatto, purchè, ben inteso, si faccia il giuoco.

Il giuocatore che fa tutte le mani, dai francesi detto *vole,* ritira tutto quanto è nel piatto; le *bestie* che non vanno sul colpo, e un gettone da ogni giuocatore. E quegli tra i giuocatori che, facendo giuocare, non fa alcuna mano, raddoppia quanto si trova sul piatto e fa altrettante bestie quanto ne avrebbe potuto guadagnare, e paga un gettone a ciascun giuocatore.

Per far giuocare, bisogna avere un giuoco che garantisca almeno tre levate, o per lo meno le *prime due.*

Regole del giuoco.

Donna, fante e nove di trionfo e un re.

Fante, asso e dieci di trionfo; una donna e un fante dello stesso seme.

Re e asso, un re e rinuncia.

Re e donna di trionfo, con o senza rinuncia.

Donna, dieci, nove e un re.

Re, asso e nove, ed altre simili che si possono perdere, ma che si guadagnano quasi sempre, quando si giuoca in tre o in quattro.

Quegli che rinuncia fa la bestia; quegli che fa le carte male, paga un gettone a ciascuno e rifà il mazzo; quando il mazzo delle carte è fatto, il colpo nel quale è stato constatato il falso non vale. I precedenti sì.

82° — Il Piattello o Pitocchietto.

Anche questo è un giuoco d'azzardo che si fa in quattro persone con un mazzo di quaranta carte. Le figure contano dieci punti e le altre il punto rappresentato da ciascuna.

Nel mezzo della tavola da giuoco evvi un piattino, nel quale i giuocatori depongono la posta fissata e le somme pagate durante la partita.

Fa le carte colui al quale tocca per primo un re nella distribuzione che un giuocatore qualunque fa, dando successivamente una carta da destra a sinistra ai compagni dopo aver scozzato il mazzo e scartato la prima carta.

Il giuocatore a cui tocca di fare le carte scozza di nuovo il mazzo, fa alzare dal vicino di sinistra e distribuisce da destra successivamente tre carte a ciascun giuocatore per tre volte di seguito, in modo

che ciascuno riceve nove carte. Le quattro carte che rimangono si pongono sotto al piattino, e queste chiamansi *fola*.

Chi nel fare le carte sbaglia raddoppia la posta e passa il mazzo al giuocatore di destra, il quale a sua volta *paga il mazzo* versando anch'esso la posta.

Vince chi fa *piattello*, ossia 35 punti o più con 9 carte dello stesso seme.

Ricevute le carte ciascun giuocatore le esamina, e se nessuno dichiara di avere 35 (per fare poi l'*imboscata*) si mette all'incanto la *fola*.

Il giuocatore di mano (a destra di chi fece le carte) dirà il *dovere* e cioè una somma eguale alla posta per poter prendere la *fola*. Il *dovere* è di obbligo.

Gli altri giuocatori o aumentano l'offerta del *dovere* ovvero dicono: *passo*.

Il giuocatore al quale è rimasta aggiudicata la *fola*, la ritira dopo aver scartato 4 carte.

Quegli a cui la sorte dette in mano tre figure dello stesso seme fa *terza reale*, e ritira da ciascun giuocatore una somma eguale alla posta. Lo stesso fa chi ha *pitocchetto* e cioè 9 carte dello stesso seme, senza alcuna figura.

L'*imboscata* consiste nel tacere che s'ha più di 35 punti, per lasciare ai compagni l'acquisto della *fola* e quindi l'aumento del piattello, ch'egli guadagna se ha un numero di punti superiore a quelli detenuti da ogni singolo giuocatore. Ma perchè l'*imboscata* sia valida il giuocatore deve concorrere una volta almeno all'incanto della *fola*.

CAPITOLO III

VENTOTTO GIUOCHI PROIBITI (O QUASI).

A). Giuochi co' dadi.

1° — I giuochi di sorte coi dadi.

Il dado è un piccolo cubo di osso, d'avorio o di legno a sei facce, ciascuna delle quali porta segnata uno o più punti, dall'uno al sei.

Ho letto che gli abitatori delle Indie si servirono dei dadi alcune diecine di secoli prima dei Greci e dei Romani, e se il diluvio universale, assieme all'umanità, non avesse distrutto tutti i monumenti storici del tempo compreso tra Adamo e Noè, probabilmente troveremmo qualche prova o qualche indizio sufficienti ad avvalorare la credenza, che i primi abitatori della terra giuocavano coi dadi da mattina a sera. Ma, senza rimontare al di là del diluvio universale, s'hanno prove provate che i dadi formavano uno dei passatempi più apprezzati da Roma repubblicana decadente, e specialmente da Roma imperiale.

Nerone, quella buona lana di Nerone, era appassionato pazzo del giuoco dei dadi; ne portava sem-

pre seco e giunse a scommettere sino a 4000 sesterzi sopra un colpo solo!

Leggi e pene severe non tardarono a colpire nel Medio Evo questo giuoco d'azzardo o di ventura, come addimandossi nei *Bandi Fiorentini;* malgrado ciò, malgrado i *tratti di fune* e i *colpi di verga*, la *confisca dei beni* ed altre simili chiappolerie, l'uso e il giuoco dei dadi prese tale sviluppo, che in alcune regioni si ebbero corporazioni speciali di fabbricatori di dadi, ed a Parigi s'ebbe financo una «*scholae deciorum*», dove si apprendeva a giuocare e a imbrogliare il prossimo coi dadi.

Ai dadi un colpo mortale venne dato dalle carte da giuoco, sulla invenzione delle quali tengo parola al capitolo apposito.

La ragione di tanta accanita opposizione ai giuochi di dadi da parte delle leggi, ha il fondamento sulle bricconate, che facilmente si possono consumare con quei minuscoli strumenti da passatempo.

Come le carte da giuoco, i dadi possono fornire mille mezzi ai disonesti e ai giuocatori senza scrupoli, di trasgredire ai precetti del giusto e dell'onesto. Le carte si segnano, si raddoppiano, si cambiano; i dadi facilmente si *cambiano* e si *caricano* per rendere una delle loro facce più pesanti, affinchè l'avversario faccia sempre un punto debole, o per fare a danno di lui punti sempre elevati.

Io non insegnerò qui come si *caricano* i dadi; dirò, invece, che se per vostra mala ventura dovreste un giorno trovarvi nella circostanza di arrischiare i vostri danari nel giuoco co' dadi, insieme a persone che non conoscete, o che sospettate capaci d'ingannarvi, diffidate; e se dopo uno o due colpi la fortuna v'è contraria, smettete il giuoco, perchè novantanove volte su cento i dadi sono *caricati*.

Nei tempi andati, per diminuire gli inganni nel giuoco co' dadi — anche allora i gentiluomini barat-

tavano al giuoco — si gettavano i dadi, non direttamente con la mano, sibbene facendoli passare a traverso un corno a tronco di cono, aperto alle due estremità, e a collo stretto. Nell'interno del cono, detto *torre*, eranvi alcune sporgenze, dette *gradini*, che obbligavano i dadi a ruzzolare in fondo in maniera indipendente dalla volontà dei giuocatori.

Oggi pure, per giuocare co' dadi, si fa uso di un vasetto di legno o di cuoio di forma troncoconica, più stretto alla base che in alto, addimandato propriamente *bossolo*. Nel bossolo si mettono i dadi: vi si agitano e con quello si lanciano in maniera che abbiano o no a ruzzolare sulla tavola.

Anticamente si giuocava con tre dadi, i quali davano luogo alla bellezza di trecento sedici combinazioni diverse; ma oggi si giuoca sempre con due dadi, con trentasei combinazioni differenti.

Le partite che si giuocano co' dadi sono molte e differenti. Molte, troppo anzi, furono inventate sul finire del secolo XVII e sul principio del XVIII, epoca nella quale i giuochi de' dadi *furoreggiarono* mi si perdoni l'espressione, in tutta Italia, ma specialmente nella Centrale. Fu appunto a Bologna che lo spirito bizzarro del Mitelli disegnò e incise ventiquattro tavole, oggi preziose e rare, per altrettanti giuochi diversi co' dadi.

Delle tavole del Mitelli in questo capitolo ne riproduco qualcuna tra le meno bizzarre.

E dopo questa tiritera, passiamo a' vari giuochi co' dadi.

2° — La « Speme » con i dadi.

Partita che si giuoca assieme da più persone.

Si forma un *banco* con una o due marche pagate da ciascun giuocatore, e la sorte designa chi deve giuocare per primo.

Se questi nel tirare i dadi scopre un asso, paga una marca al compagno di sinistra; la paga al *banco*, se scopre un sei; se scopre un asso e un sei, paga una marca al compagno di sinistra e una al *banco*. Se fa un doppione, ripete il giuoco; e se fa di bel nuovo un doppione, guadagna la *gara*, e ritira quanto possiede il *banco*. Gli altri punti non contano nulla, e ciascun giuocatore tira a turno un colpo, fino a che la *gara* non è stata vinta.

Allorchè un giuocatore ha perduto il numero di marche fissate e pagate in precedenza, si dice ch'è *morto*, e non ha più diritto di gettare i *dadi;* ma fino a tanto che la *speme* di essere risuscitato esiste, resta in giuoco, poichè il vicino di destra potrebbe essere costretto a pagargli una marca, scoprendo un asso e farlo, così, risuscitare.

Quegli tra i giuocatori, che rimane con una o con più marche, quando tutti i compagni sono morti, s'impossessa del banco, se non è stata ancora guadagnata la *gara*.

3° — Il « Krabs ».

Ecco un giuoco che, venuto dalla pudica Albione, ha trovato sul continente proibizioni d'ogni sorta in tempi remoti e presenti.

Le regole del *krabs* sono molte e complicate e non facili a rendere nel nostro idioma. Però ecco quelle di base, le più comuni e le più importanti.

Si fa a chi deve giuocare per primo, fino a tanto che i due giuocatori non riescono ad avere uno, un numero pari; l'altro, un numero dispari. Chi ha fatto un numero pari giuoca per primo. Ad alta voce egli dice i punti che intende di prendere per *punto di giuoco,* che ha da essere scelto tra 5, 6, 7, 8 o 9.

Fig. 14. — Giuoco delle osterie di Bologna, del Mitelli.

Se al primo colpo i dadi dànno il numero scelto, ha guadagnato la partita; ma se fa un *krabs,* egli ha perso.

Il *krabs* non è costante, ma muta col cangiar del *punto* di giuoco, nella maniera seguente:

Se al primo colpo non si fa il *punto di giuoco,* nè *krabs,* si passano i dadi all'avversario, e a partire da questo istante i *krabs* non hanno più valore.

Numero scelto	Krabs
5 o 9	2, 3, 11
6 o 8	2, 3, 11, 12

Il secondo giuocatore, a suo turno, getta i dadi e se fa il *punto di giuoco,* guadagna; altrimenti passa i dadi al primo, e così, alternandosi, la partita continua fino a tanto che uno dei due non fa il *punto di giuoco.*

4° — L'Azzardo o Ventura.

Anche l'*azzardo,* come la *speme,* può essere giuocato da più persone. Però, una sola tiene il banco, mentre gli altri giuocatori tengono collettivamente le scommesse.

Quegli che tiene il banco giuoca per conto proprio, mentre gli altri rappresentano una persona collettiva, della quale condividono rischi e vantaggi. Però ciascun giuocatore, a turno, da destra a sinistra, funge da banchiere.

Fissata la posta o scommessa, il banchiere getta i dadi per fissare i punti da tenersi dalle parti contrarie e ripete il giuoco finchè non abbia ottenuto uno dei seguenti punti: cinque, sei, sette, otto o nove.

Il primo dei punti, ora accennati, che sorte per

primo, è quello sul quale giuocano gli avversari del banco. Quindi si giuoca per avere il punto da tenersi e che determinerà la vittoria del banchiere, e che ha da essere o quattro, o cinque, o sei, o otto, o nove o dieci.

Se, adunque, nella prova sorte primo un *sei*, vincono i giuocatori se il *sei* torna; ma se nella seconda sortisse prima un *cinque*, è con questo punto che vince il banchiere.

Quindi il banchiere, ad alta voce, avverte:

— Signori, comincia il giuoco. — E getta i dadi.

Se il punto assegnato agli avversari è sei o otto, il banchiere guadagna quando i dadi dànno sei o otto o il dodici (doppio sei); ma perde qualora i dadi dieno due assi, o tre, o undici.

Se il punto assegnato agli avversari è cinque o nove, il banchiere vince se i dadi dànno cinque o nove; perde se dànno, invece, due assi, tre o undici.

Se il punto dato agli avversari è sette, il banchiere incassa quando i dadi dànno sette o undici; perde quando dànno due assi, tre o dodici.

La vittoria spetta pure al banchiere, quando avendo un punto diverso da quello dell'avversario, i dadi dànno il punto del banco, scoperto prima di quello dell'avversario.

In tutti gli altri casi il banchiere perde.

5° — Partita semplice.

La partita semplice si giuoca in due. La sorte indica colui che deve giuocare per primo. Questi imbussola i dadi, li agita vivamente nel bossolo e, dopo di aver pronunciato chiaramente il punto che sceglie, li getta sulla tavola.

Quando i dadi non dànno il punto scelto, alla posta già messa in egual misura da tutti i giuoca-

tori, chi li ha tirati versa una quota precedentemente stabilita; se invece la fortuna lo favorisce ritira dalla posta una quota stabilita pure in precedenza.

Ciascuno dei giuocatori, a turno, getta i dadi, e la partita continua fino a che la posta versata non è esaurita.

6° — Pari e dispari.

Questa partita si giuoca con tre dadi; illimitato è il numero delle persone che prendono parte al giuoco.

Da una parte della tavola, attorno alla quale si assidono i giuocatori, si scrive col gesso: *Pari;* dall'altra parte: *Dispari.*

A turno i giuocatori tengono il banco.

Il banchiere non mette posta; gli altri la mettono, nei limiti stabiliti in precedenza, a loro piacimento sul *Pari* o sul *Dispari.*

Messe le poste il banchiere getta i dadi e se questi dànno *pari,* egli ritira le poste che sono state messe sul *dispari,* e paga quelle poste su *pari.* Inversamente paga e incassa quando i dadi dànno *dispari.*

I punti privilegiati sono 4 e 17.

Quando i dadi dànno 4 il banchiere ritira le poste del *dispari* e nulla paga al *pari;* nulla paga al *dispari* e ritira le poste del *pari,* quando i dadi dànno 17.

Questi due numeri, adunque, sono i soli di vantaggio che abbia il banchiere.

7° — Il Passa-dieci.

Il giuocatore designato dalla sorte a tenere il banco imbussola tre dadi, li agita nel bossolo e li getta sulla tavola. Se i dadi dànno più di dieci, egli

incassa le poste che hanno collocato sulla tavola i giuocatori; riprende i dadi e continua il giuoco. Invece, quando il numero dato dai dadi è di dieci, o inferiore a dieci, egli paga ai giuocatori una somma eguale alla puntata fatta, e cede il banco al vicino di destra.

Giuocando questa partita con due dadi solamente, il banco deve necessariamente perdere. Vince quasi con certezza, se si giuoca con tre dadi.

8° — Il Cinque-nove.

Quegli che la sorte designa a giuocare per primo, fa da banchiere; gli altri puntano, mettono, cioè, la posta.

Ogni giuocatore, a turno, è banchiere; però il turno va da sinistra a destra e non da destra a sinistra, come nelle altre partite.

Il banchiere cede il bossolo al vicino di sinistra quando perde; ma lo conserva fino a che guadagna.

Messe innanzi le puntate di ciascun giuocatore, il banchiere le *copre* con una somma eguale e quindi getta i dadi.

S'egli fa un doppione o un punto di tre o di undici, che si addimandano *punti d'azzardo*, ritira tutte le scommesse con la *copertura;* ma se fa cinque o nove, che si addimandano *contrari*, perde e ciascuno ritira la propria posta messa e la relativa *copertura*.

I colpi che dànno quattro, sei, sette, otto o dieci sono nulli e si ripetono; ma se nel ripetere il colpo il banchiere fa cinque e nove, guadagna; mentre perde se i dadi dànno quattro, sei, otto o dieci.

Quando il banchiere perde, passa il banco al vicino di sinistra.

9° — I doppioni.

Si ha il doppione quando i due dadi dànno lo stesso punto.

Un giuocatore fa da banchiere e getta per primo i dadi. Egli mette in un piattello la sua posta; gli altri lo imitano.

Formata la *massa,* ciascuno dei partecipanti alla partita, a turno, da destra a sinistra, fa un colpo.

Tutte le volte che il giuocatore fa un doppione ritira dalla *massa* una somma precedentemente stabilita; paga alla *massa* una quota, fissata prima, tutte le volte nelle quali i dadi non dànno il *doppione*.

Il giuoco termina col terminare della *massa*.

10° — Zanzi o Zanzibar.

Si giuoca con tre dadi in un numero illimitato di giuocatori. Ogni volta che uno scopre i tre dadi con egual numero di punti, fa « Zanzi ». Es.: tre assi, tre 3, tre 5, ecc., e chi fa « zanzi » guadagna.

Quando invece i tre dadi non scoprono lo stesso numero, i punti si contano così: Ogni asso 100 punti; ogni 6,60 punti; gli altri il punto scoperto. Es.: Un giuocatore scopre 1, 4, 6. Egli conterà 160 punti.

I tre dadi si giuocano assieme; ma se consenzienti i giuocatori, possono giuocarsi uno alla volta, o due e uno, e segnare a vantaggio solo il numero più alto.

I dadi vengono gettati a turno dai partecipanti. Perciò se un giuocatore getta i dadi in tre volte, e nel primo lancio scopre 1, 4, 6; nel secondo: 1, 6,

1; nel terzo: 3, 5, 4 conterà: 100 + 100 + 50 = 250 punti.

Quando due o più giuocatori ottengono la stessa somma di punti, gettano per una volta sola a turno i tre dadi, e guadagna chi avrà scoperto una somma maggiore di punti. Lo « zanzi » di asso è superiore a quello di 6, e questo a quello di 5, ecc.

11° — Poker coi dadi.

Così si addimanda una successione di dadi che formino una progressione aritmetica coi punti scoperti. Es.: 1, 2, 3; 3, 4, 5,; 4, 5, 6. Ed è il poker più elevato che vince la posta stabilita. I giuocatori che non fanno poker, segnano i punti scoperti come nello « zanzi ». Il primo che raggiunga la somma di punti stabilita vince.

12° — Poker asso.

Si giuoca con 5 dadi, sulle cui facce è inciso: l'asso (in nero), il Re (in rosso), la Donna (in celeste), il Fante (in nero), il Dieci (in rosso), il Nove (in nero). I dadi si gettano per tre volte di seguito e ciascuna volta in due o più riprese, a meno che il primo giuocatore non li abbia tirati tutti in una sol volta. Il giuoco consiste nello scoprire le figure e si possono ottenere le seguenti combinazioni:

Pointu: Quando il giuocatore scopre i 5 assi, i 5 Re, le 5 donne, ecc. Grazie alla facoltà di tirare per tre volte di seguito i 5 dadi un giuocatore fortunato può scoprire 15 volte la stessa figura. Tuttavia chi ha fatto « pointu » non va oltre.

Carré: Si addimanda lo scoprimento di quattro

figure eguali. Es.: 4 re, e un 9; e perciò si dice avere un « carré » di Re, di asso, ecc.

Full (pronunciasi fulle) consiste nello scoprire tre figure eguali e due altre figure eguali. E si dice « in pieno », quando scopre un « Brelano » e un « Pari ».

Pari: Dicesi una serie di due figure eguali.

Brelano: Dicesi una serie di tre figure eguali e da due differenti tra loro. Es.: 3 re, un 9, una donna.

Sequenza: Si ha quando i dadi scoprono figure tutte differenti tra loro. Es.: Asso, Re, Donna, Fante, Dieci. Chi ha fatto « sequenza » si piazza tra il giuocatore che ha fatto « brelano » e quello che ha fatto due « Pari ».

Le sequenze sono due: Asso, Re, Donna Fante, Asso; oppure: Re, Donna, Fante, Dieci e Nove.

Anche i « Pari » sono due, stante che i dadi sono cinque. Quando due giuocatori scoprono due pari identici, è l'ultimo dado che decide la vittoria.

I giuocatori sono classificati in ragione delle combinazioni scoperte nell'ordine seguente: 1° Pointu; 2° Carré; 3° Full; 4° Brelan; 5° Sequenza; 6° due Pari; 7° un Pari; e per ultimo i punti.

Joker: Si addimanda la facoltà concessa al giuocatore di attribuire all'asso un valore diverso. Così, se un giuocatore scopre due Re e due Assi ha diritto a dichiarare tre Re. Ciò è di grande vantaggio per l'esperto sul giuoco.

13° — L'Oca e le sue varianti.

Il giuoco dell'Oca, se si dà retta a Omero, fu il giuoco preferito dai Greci durante l'assedio di Troja. A mio giudizio i signori Greci dovettero annoiarsi parecchio, se per dieci anni non fecero altro che giuocare all'Oca!

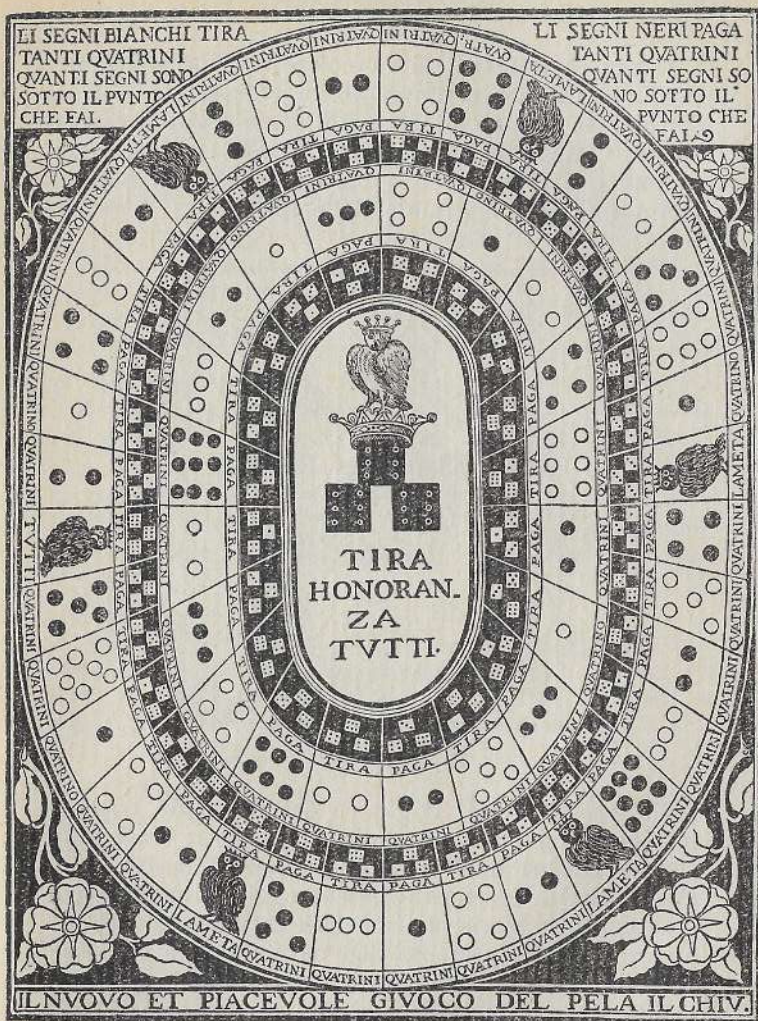



Fig. 15. — Il giuoco del Chiù.

Il giuoco dell'Oca si fa con due dadi sopra un tavoliere dipinto o stampato in 63 case in giro a spirale, in alcune delle quali sonvi figure, come: Ponte, Oca, Pozzo, Morte, ecc., e vince chi, a forza di punti, arriva primo a 63, ove è dipinta o disegnata un'oca più grande delle altre.

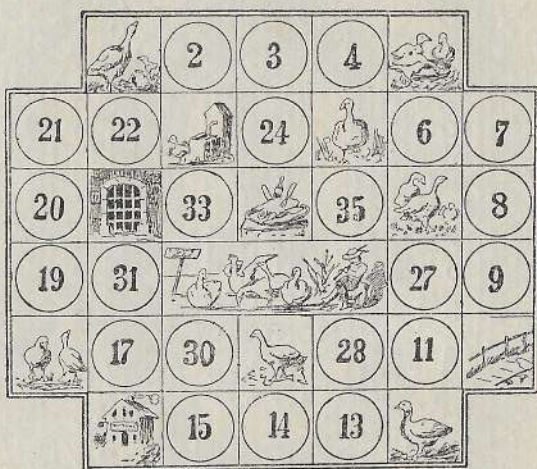



Fig. 16. — L'oca alla tedesca.

Ne' tempi andati il giuoco dell'Oca subì trasformazioni d'ogni genere e talune bizzarre; tra queste furono celebri quelle disegnate nel 1690 dal bolognese Mitelli, e sono tavole che oggi i bibliofili e gli amatori di stampe antiche ricercano con grande amore e molta pazienza. Di queste tavole curiosissime io ho qui ristampato, ben s'intende ridotta, quella delle *osterie di Bologna* rinomate alla fine del XVII secolo.

Anche quella che riproduco del *Chiù* è della stessa epoca, se anche non è del Mitelli, ed è una tavola di

giuoco dell'Oca nella quale la bestiola, sinonimo di stupidità, è stata sostituita dal *Chiù* o assiòlo.

A' nostri giorni il giuoco dell'Oca ha perso terreno anche presso i fanciulli, a' quali i genitori ora regalano un'altra specie di passatempo, che da quello dell'Oca deriva; ma non è questo... Oca. Anzi, vorrei che a' giovanetti fosse regalato un po' più di frequente, perchè con la scusa del giuoco si obbligano a imparare cose utili, per non dire necessarie nella vita.

Questa moderna trasformazione del giuoco dell'Oca consiste adunque in una cartella o tavoliere sul quale è disegnata o dipinta una carta geografica di una parte del mondo o di una regione d'Europa, ecc. Sulla carta sono segnate le principali città, i più importanti fiumi, le montagne più imponenti e tutto è numerato e annotato con artifizio ingegnoso da permettere a' ragazzi di fare, giuocando, un viaggio a traverso la regione rappresentata dal tavoliere.

Sopra ciascuna tavola sono inoltre stampate le regole del giuoco, che si fa con due dadi, e quello è quanto s'ha da operare per vincere e incassare la posta.

14° — L'Aliosso.

L'aliosso, detto tallone, e anche giuoco dell'astragalo, dal nome di uno degli ossi del piede che forma il tallone interno, co' quali si giuoca, è tra i giuochi più diffusi presso i ragazzi.

Per il giuoco si prendono gli astragali degli agnelli o de' montoni, quelli degli altri animali quadrupedi o *bipedi* sarebbero troppo grossi.

Le origini del giuoco dell'aliosso si perdono nella oscurità dei secoli, ed era, come lo è oggi pure, un

giuoco di azzardo, che ha somiglianza con quello dei dadi.

Gli eroi, dei quali Omero ha cantato le prodezze nella *Iliade,* si trastullarono all'aliosso durante i dieci anni dell'assedio di Troja; ma di ritorno da quell'impresa, questo giuoco divenne di esclusivo privilegio dei bambini. Ed infatti, quando Fraate, re dei Parti, volle dare del ragazzo a Demetrio di Siria, mandogli in regalo alcuni astragali d'oro.

L'astragalo, un osso ineguale, convesso in certi punti, concavo in taluni altri, non può posarsi che su quattro lati, essendo le estremità sue troppo arrotondate, perchè servano facilmente di base.

Fig. 17. — L'aliosso.

Dei quattro lati sui quali può riposare, due sono piani e due larghi.

Nell'antico, uno dei lati larghi contava sei; l'opposto valeva uno; la parte stretta e convessa si contava tre e l'opposta concava, quattro. Dunque, non s'aveva nè il due, nè il cinque.

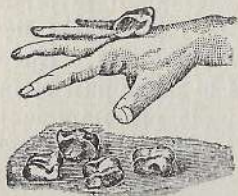
L'aliosso si giuocava e si giuoca, con quattro astragali che davano 35 colpi differenti, e cioè:

4, nei quali le quattro facce erano eguali;

18, nei quali s'avevano due facce sole di eguale valore;

12, nei quali tre lati erano uguali;

1, nel quale gli astragali davano punti tutti differenti, cioè: 1, 3, 4, 6.

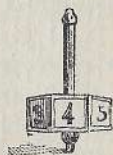
Si gettavano con la mano o con il bossolo eguale a quello dei dadi; ma oggi si giuoca come è indicato dalla fig. 17.

15° — Il Girlo.

Il *girlo* altro non è che un dado a trottola, fatto di osso, di avorio o di legno, dello spessore di un centimetro circa e del diametro di due a tre (figura 18). L'orlo del girlo non è circolare, sibbene tagliato a superfici piane, che sono quasi sempre 6, 8, 10 o 12.

Col pollice e l'indice si prende l'asticciuola che lo attraversa al centro e s'imprime al girlo un moto rotatorio come a una trottola. Quando si ferma, il girlo presenta sempre superiormente una delle facce piane sulla quale si legge un numero, poichè ciascuna di esse è numerata progressivamente dall'1 al 6, all'8, al 10, al 12, secondo i casi.

Fig. 18.
Il girlo.

Il *girlo* i nostri fanciulli lo fabbricano anche con uno di quei bottoni bianchi, detti *anime*, e che hanno cinque fori per attaccarli agli indumenti. Nel foro centrale fanno passare una metà di un fiammifero di legno, e il girlo è fatto. Mancano i numeri, è vero, ma il trastullo serve pur sempre a giuocare e a passare il tempo, mentre la maestra spiega la lezione o rivede i compiti.

Talvolta il girlo ha sei facce solamente. Due portano incisi ghirigori qualsiasi, le altre una lettera maiuscola dell'alfabeto, e cioè: P. A. D. T. Queste lettere sono le iniziali di quattro parole latine: *pone*, rappresentato dal P, e quando rimane scoperto dice a chi ha fatto frullare il girlo: *paga*. L'A è l'iniziale della parola: *accipe*, cioè *incassa;* la D è l'iniziale della parola *dà*, cioè *paga;* la T è quella della parola *totum*, e quando nel giuoco si scopre, dà facoltà a chi ha fatto il colpo di rimpossessarsi di tutte le scommesse.

Il *girlo* a 12 facce è detto anche *porcellino* (dal francese); ma allora non ha l'asticciuola, sibbene ha la forma di un dodecaedro, cioè di un dado a dodici facce; e non si fa frullare, ma si getta, come il dado, sul tavoliere.

Vari sono i modi di giuocare il girlo, ma tutti si basano su queste regole:

1. I giuocatori mettono tutti una posta eguale per formare il *fondo di cassa* del piattello.
2. I giuocatori a turno fanno frullare o gettano (secondo i casi) il girlo.
3. Il girlo ha le facce o i numeri colorati, metà in rosso, metà in nero.
4. Si stabilisce quale colore debba guadagnare, quale debba perdere.
5. Si ritira o si paga un numero di marche o monete, pari al numero scoperto.

16° — La girella o girello (« Roulette »).

È un giuoco antichissimo italiano, come ce lo provano i Bandi fiorentini [1], che lo proibivano *anche nelle case private* sotto pena: « *à cittadini di scudi dieci d'oro in oro,* da applicarsi il quarto al notificatore palese, o segreto et il resto al Fisco, *et a quelli che non fussino Cittadini statuali, di dua tratti di fune in pubblico* ».

E queste pene si applicavano anche agli spettatori!

Malgrado ciò, questo giuoco di ventura o d'azzardo, vive e prospera tutt'ora in barba a tanti e così severi *bandi,* ed è protetto anzi, al giorno d'oggi,

---

[1] Prohibitione del giuoco di ventura col *Girello.* In Fiorenza, appresso Giorgio Marescotti (Bando del 27 settembre 1591).

sotto il nome francese di *roulette,* da teste coronate e non coronate.

Il giuoco della *ruletta,* per dirla alla francese, vedi a che punto siamo ridotti noi italiani per essere meglio compresi, è, tra i giuochi d'azzardo, il più pericoloso e il più funesto.

A Monte-Carlo, nel Principato di Monaco, sono migliaia di padri di famiglia che si rovinano e si uccidono; a diecine di migliaia sommano annualmente le vittime indirette di quella abbominevole bisca, perchè diecine di migliaia sono ogni anno le mogli e i figli dei miseri suicidi, che prendono il lutto e piombano nella miseria.

Questo giuoco rovinoso fu introdotto in Francia nel 1760 da un ufficiale di polizia, certo De Sartine, e vi fu causa di tali e tanti disordini, che nel 1838 fu soppresso. Ma nel 1872 tornò a mieter vittime a Bâde; ed a Monaco non vivono speculatori e governo su di esso?

La *ruletta* si compone di un gran tappeto verde, sul quale sono scritti, alternativamente, in rosso e in nero, i numeri da 1 a 36, disposti su tre colonne, in maniera da avere tre dozzine, e tre colonne.

Le dozzine sono separate da due linee in cima alle quali, in alto, si trovano uno zero rosso e due zeri neri.

Da un lato dei numeri sonvi tre caselle per il *pair* (pari), per il *passe* (oltre la metà e cioè da 19 a 36) e il nero (il colore); dall'altro tre caselle per l'*impair* (dispari), per il *manque* (cioè da 1 a 18), per il *rouge* (colore rosso).

Un tavoliere di *ruletta* ha due di questi quadri e tra i due evvi collocato lo strumento che dà il nome al giuoco: girello in italiano, *roulette* in francese.

Questo strumento è formato da una piccola ruota concava, di circa 30 centimetri di diametro, per lo più di legno o di ferro, o d'altro metallo, e gira

orizzontalmente intorno a un asse ed ha una gola scavata nella circonferenza. Sotto la gola vi è una serie di caselle numerate da 1 a 36; più lo zero semplice e quello doppio, che sono scritti in nero.

I giuocatori, in numero illimitato, mettono la posta o in *pieno*, oppure a cavallo a due, a tre, a quattro e a sei numeri; sulla prima, seconda e terza dozzina; sullo zero; sui primi quattro numeri (0, 1, 2, 3); sul pari, sul dispari, ecc.

Il banchiere fa girare in un senso la girella o girello, e in un senso opposto lancia una pallottolina che, dopo fatti alcuni giri, va a cadere in una delle caselle numerate.

Il numero della casella nella quale va a riposare la pallottolina, indica il vincitore o i vincitori.

Tutte le altre scommesse vanno a beneficio del banco.

Chi ha puntato in pieno sopra un numero riceve dal banco 36 volte la posta; se la posta fu messa a *cavallo* a due numeri contigui, 18 volte; se su quattro, 9 volte. Il banco paga due volte la posta delle dozzine e delle colonne; raddoppia quella del *pari* e *dispari*, del *passe* e *manque*, del *nero* e del *rosso*. Quando esce lo *zero*, metà della posta va al banco, eccetto quelle scommesse sullo zero stesso.

A calcoli fatti s'ha, che mentre il banchiere, se tutte le combinazioni fossero egualmente giuocate, paga 36, riceve almeno 38.

Queste le regole principali del giuoco della *ruletta*.

Non pochi si piccano di avere scoperto un *sistema* per vincere sicuramente; ma in effetto finiscono per perdere e per rovinarsi, poichè non c'è sistema che tenga, ed il banco, se talvolta paga somme favolose ai giuocatori, le ricupera ben tosto, quando i fortunati non hanno il criterio di abbandonare subito e per sempre il giuoco.

A Montecarlo, per esempio, ho udito io con le mie

orecchie uno dei tanti *croupiers* esclamare, indicando un vincitore assai fortunato:

— Se non parte, stanotte dorme col danaro vinto e domani ce lo rende!

17° — Il Biribisso.

Dispari Diagonale	Colonna I	Colonna II	Colonna III	Colonna IV	Colonna V	Colonna VI	Pari Diagonale
Donne	1 Fortuna	*2* Elefante	3 Ciliege	*4* Tromboni	5 Fagiano	*6* Fornaio	Fila I
Frutti	*7* Uva	8 Arlecchino	*9* Pappagallo	10 Rinoceronte	*11* Contadina	12 Rosa	Fila II
Uomini	13 Dottore	*14* Pavone	15 Ranuncoli	*16* Pesche	17 Cervo	*18* Montanina	Fila III
Fiori	*19* Gelsomini	20 Filatrice	*21* Cavallo	22 Colombi	*23* Pulcinella	24 Pere	Fila IV
Quadrupedi	25 Leone	*26* Anemoni	27 Spazzino	*28* Maschera	29 Popone	*30* Cigno	Fila V
Volatili	*31* Gallo	32 Cocomero	*33* Giardiniera	34 Disperato	*35* Viole	36 Vacca	Fila VI
Diagonale Nera	Sinistra	Sopra	Fuori	Dentro	Sotto	Destra	Diagonale Rossa

NB. *Le scacchiere coi numeri in corsivo sono nere, le altre rosse.*

Il biribisso o biribissi è un giuoco d'azzardo per eccellenza, il quale si fa tra un banchiere e quanti giuocatori si vogliono, ed ha analogia con la girella o *roulette*.

A far questo giuoco si sogliono adoperar certe pallottoline forate per lo lungo, in ciascuna delle

quali s'introduce un numero dall'uno in su, progressivamente. Talvolta, però, invece di pallottoline bucate si adoperano pallottoline piene che hanno una parte appianata, sulla quale è inciso il numero.

Tali numeri sono più o meno, secondo le usanze de' diversi paesi, e corrispondono ad altrettanti segnati sopra un tavoliere in separate caselle, dipinte a figure umane o animalesche. Vincitore è quegli che, avendo messo una moneta sopra un numero, ha la fortuna che il numero medesimo sia cavato dalla borsa o dall'urna, ove si pongono e si agitano le pallottoline suddette. La vincita è regolata in questa proporzione, che se, per esempio, i numeri sono 36, come si usa tra noi, il banchiere paga al vincitore 32 delle monete dal vincitore giuocate. Una tal regola per altro non è costante, variandosi ancor essa a piacimento [1].

Il biribissi in Francia si giuocava, giacchè dal 1837 è proibito, con un tavoliere di 70 caselle, e 20 erano i numeri da estrarre, ed il banchiere pagava 64 volte la somma scommessa.

Il giuoco del biribissi è antico fra noi, e si trova ricordato, per proibirlo ben inteso, ne' Bandi antichi, e anche in quelli... moderni. Ma per passare il tempo in casa propria con gli amici e con poste di poco conto è lecito di giuocare a questo rovinoso passatempo, malgrado le proibizioni.

18° — La Cavagnola.

La *cavagnola* è la traduzione francese della parola, più o meno italiana, *cavajola* (tovaglia) per indicare un giuoco simile al biribissi; ma più di

---

[1] Questa è la definizione che ne dà il Gherardini.

questo nojoso. Almeno, di tale opinione fu il Voltaire, che scrisse:

. . . .
« Mais l'ennui vient à pas comptés,
A table d'un cavagnole ».
. . . .

Fu importato in Francia dai Genovesi nel secolo XVIII, e per qualche tempo ebbe molta voga.

Si giuocava con cartelle aventi cinque caselle numerate e istoriate come quelle del biribisso, sulle quali ciascun giuocatore arrischiava il suo danaro. Gli stessi numeri erano ripetuti su pallottoline racchiuse in una borsa e che i giuocatori a turno estraevano.

Non c'era il banchiere e chi non estraeva un numero della cartella propria abbandonava la somma scommessa, che veniva divisa tra i più fortunati.

19° — La Hoca.

Questo giuoco d'origine italiana ebbe il favore di tutti gli sfaccendati parigini all'epoca del Mazarino. Somigliava moltissimo al biribisso, del quale era figlio primogenito; ma di quello assai più rovinoso, tant'è vero che produsse tali disastri nelle borse dei gentiluomini di Francia, che prima il papa sanzionò scomuniche, e poi il Parlamento di Parigi comminò pene severissime contro i tenitori di questo funestissimo giuoco. Malgrado ciò, come succede di tutte le cose cattive, ai tempi di Voltaire si giuocava ancora.

Io, per quante ricerche abbia fatto, non sono riescito a stabilire il nome italiano di questo pernicioso passatempo; ho potuto solo constatare che si giuo

cava su di un tavolino diviso in 30 caselle [1] numerate. I giuocatori mettevano la scommessa sopra la casella che più aggradiva e il banchiere estraeva dalla borsa una pallottolina numerata, ed erano trenta per ciascun giuocatore. Se il numero estratto corrispondeva a quello della casella nella quale il giuocatore aveva messo il suo denaro, riceveva dal banchiere 28 volte la somma scommessa, altrimenti la perdeva.

20° — La Tombola e le sue varianti.

La tombola è un giuoco di sorte o, come oggi si direbbe, di azzardo, ed è proibito in taluni paesi.

La tombola è giuoco d'origine italiana e si ritiene inventata a Napoli al principio del secolo XVIII. Per molti anni fu il giuoco favorito dei cortigiani e di tutte le persone che non sapevano come passare le ore delle lunghe serate d'inverno.

Il conte di Ségur in due quartine marzialesche bolla atrocemente questo giuoco, in effetto, poco, per non dire punto, intellettuale. Ma che farci? Tutti noi da giovani, abbiamo giuocato alla tombola; vi abbiamo provato sensazioni nuove, forse perchè ne' tempi andati era il giuoco che riuniva, durante le feste di Natale e di Capo d'anno, la famiglia, i parenti e parecchi amici di casa attorno allo stesso tavolo, imponendo a tutti i convenuti una tregua nelle invidie e nei piccoli odî, che in tutti i tempi e in tutti i luoghi hanno contribuito a mantenere la scissura tra i consanguinei. Perciò, si

---

[1] Questa distribuzione del tavoliere mi induce a ritenere che *la hoca* del Mazarino fosse il vero e proprio biribisso italiano, e in ciò mi conforta il Manuzzi che non ha accettato, nella 2ª edizione del suo Vocabolario, la definizione che del biribisso dà il Gherardini.

può dire che la tombola, per quanto stupida, è stato un elemento di concordia.

Il giuoco della tombola comprende:

Un *cartellone* o tavoliere sul quale sono segnati — divisi a diecine — i numeri da uno a novanta; un sacco con 90 pallottoline su ciascuna delle quali è inciso o stampato un numero progressivo da 1 a 90; 12 *cartelle*, divise in 27 caselle, 9 per fila, e le file sono tre. Quindici (cinque per fila) di queste caselle contengono un numero; quattro caselle per fila sono cieche, cioè senza numero. Ogni serie di dodici cartelle contiene, così, i 90 numeri del tavoliere. Nelle cartelle i numeri sono divisi in senso verticale per unità, diecine, ventine, ecc.; un sacco che racchiude un certo numero di cartoncini, o di pezzetti vetro, o semplicemente fagiuoli, per segnare sulle cartelle i numeri che vengono man mano estratti.

Varie sono le maniere di giuocare la tombola. Ecco le principali.

21° — Partita ordinaria.

I giuocatori si assidono attorno ad una tavola; uno distribuisce le cartelle ai compagni, ritirando da ognuno il valore attribuito a ciascuna cartella.

La somma raccolta è divisa generalmente così: 1/3 pel primo che fa *cinquina*, il resto per quegli che per primo fa la *tombola*.

L'incaricato di estrarre i numeri annunzia ad alta voce ogni numero estratto e colloca la pallottolina sul numero corrispondente del tavoliere o cartellone.

Il giuocatore che per primo copre cinque numeri sulla stessa linea orizzontale della cartella, annunzia la cinquina e, se non ha fatto errori, ritira il premio. Annunzia la tombola quegli che per primo

copre i 15 numeri segnati nelle cartelle di una sua cartella.

A turno, ciascun giuocatore ha il diritto di estrarre i numeri.

22° — Tombola alla francese.

Ma Luigi XVI, che al giuoco della tombola alla italiana si annoiava in modo straordinario, pensò di introdurvi alcune varianti *intelligentissime*, che lo rendessero meno monotono. E ciò fece non tanto per lui, pover'uomo, che poteva concedersi altre distrazioni durante il giuoco, ma per il Delfino, onde non si addormentasse in mezzo alle dame e a' cavalieri.

Queste *intellettuali* riforme furono: assegnare un premio al *primo estratto;* uno al *primo ambo;* uno al *primo terno;* uno alla *prima quaterna;* uno alla prima *cinquina;* uno alla seconda *cinquina;* uno alla *prima* e uno alla *seconda tombola.*

23° — Tombola alla tombola.

È pure una variante alla tombola. Ciascun giuocatore riceve una cartella, come se giuocasse a carte, e paga una posta. Vince colui che coperto prima avrà tutti i numeri della cartella toccatagli.

24° — Ai quindici numeri.

Ciascun giuocatore riceve una cartella. Si estraggono quindici numeri. Al primo estratto è assegnato 1/10 delle scommesse; 2/10 all'ambo; 3/10 al terno; alla quaderna 4/10. Però, se uno fa cinquina prende

tutta la somma e i vincitori delle altre combinazioni non prendono nulla.

Molte varianti sono state introdotte nel giuoco della tombola. Le tralascio; mi riempirebbero da sole il volume, perchè ogni paese ha le sue... teste balzane, pronte alle più strampalate invenzioni.

25° — Il giuoco del lotto.

Poichè questo libro dovrebbe rappresentare una piccola enciclopedia di giuochi, qui cadrebbe in acconcio trattare del *giuoco del lotto,* ma non lo faccio, essendo *privativa del governo* nostro, e anche perchè rappresenta la più abbietta delle immoralità legali di un governo civile.

Per una lira sopra un ambo vengono pagate 250 lire al vincitore!... Ma per essere *semplicemente onesto* se ne dovrebbero pagare 4000!... Per un terno di una lira se ne paga 4500, invece di 100 mila e più.

E ciò sia suggel... ch'ogni minchione sganni.

26° — Palle e santi.

Il giuoco è da discoli e quanto mai antico. Risale al dominio dei Medici in Firenze, a quando, cioè, essi fecero coniare le monete fiorentine con lo stemma loro da un lato (le palle) e con l'effige di S. Giovanni (santo, santi) dall'altro.

È un giuoco di sorte, piazzaiuolo, fatto con una o due monete che si gettano in aria e prima che cadano a terra uno dei giuocatori dichiara di optare per le *palle* o per il *santo,* esclamando: *palle,* oppure: *santi.* Se ambo le monete o la moneta, dopo esser caduta, mostra la parte con le *palle* (oggi lo stemma di Savoia, oppure la cifra nelle monete di

rame) guadagna chi scelse le *palle;* o all'incontro guadagna quegli che scelse *santi,* se S. Giovanni o l'effige del sovrano sortono dopo il getto delle monete.

27° — La morra.

La *morra* è un giuoco popolare e da bettola della nostra Italia, un giuoco da osteria, che si praticava anche prima che il Fibonacci (Leonardo da Pisa) detto il *Bighellone,* viaggiasse in Barberia e ci riportasse i numeri arabi.

Se la statistica si fosse data la pena di registrare il numero di coltellate date e ricevute a cagione della *morra,* avrebbe avuto un bel da fare, pure trascurando le risse e le legnate che sempre, per la *morra,* gli italiani si sono scambiati in abbondanza.

Si giuoca solamente con le mani, tra due avversari che si collocano dirimpetto l'uno all'altro e si fissano negli occhi per indovinare il pensiero. Poi i due giuocatori alzano la mano e stendendo una parte delle dita o tutte, le calano velocemente e dicono un numero qualunque tra due e dieci.

Il dieci si addimanda anche « *tutta* ».

Quegli che indovina la somma delle dita distese da lui e dal compagno guadagna il punto.

Chi primo giunge a contare i punti stabiliti per vincere la partita, è il vittorioso, e l'altro paga.

Se, però, ambo i giuocatori indovinano o non indovinano il punto, il colpo è nullo.

28° — Ma-jong.

Generalità. — Il Ma-jong è un giuoco non eccessivamente intellettuale e di limitato interesse, venuto dall'America del Nord. Si giuoca con 144 pe-

PEDINE DEL MA-JONG

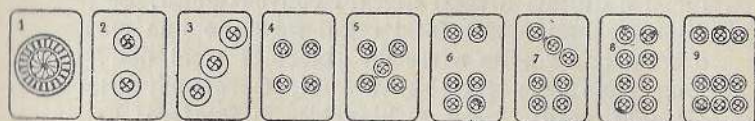



Fig. 19. — I Cerchi.

Fig. 20. — I Caratteri.

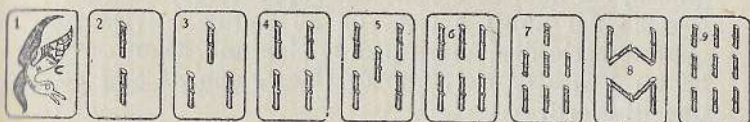



Fig. 21. — I Bambù.

Fig. 22. — I 4 venti.

Fig. 23.
4 serie di 3 Draghi.

Fig. 24. — I 4 Fiori.

Fig. 25. — Le 4 stagioni.

dine, simili a quelle del domino, sulle quali sono incisi e dipinti diversi disegni convenzionali. Le pedine che hanno gli stessi segni formano una specie o *seme* come nelle carte da giuoco. I semi del Majong sono sei: *Bambù, Cerchi, Caratteri, Onori* (*Draghi* verdi, rossi e bianchi), i *Quattro Venti* (Est, Sud, Ovest, Nord), i *Fiori* e le *Stagioni*. (Figure 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25).

I bambù i cerchi, i caratteri comprendono 36 pezzi o pedine per ogni seme, suddivisi in quattro serie di nove, numerate da uno a nove. I tre semi nominati comprendono in tutto 108 pedine, e costituiscono, per così dire l'ossatura del giuoco.

Ogni pedina è denominata, come nelle carte da giuoco, col numero e seme che rappresenta. La serie o seme dei punti è data da 16 pedine, divise in quattro serie di quattro pedine ciascuna. Ogni serie ha un *Vento di Est*, uno di *Ovest*, uno di *Sud* ed uno di *Nord*.

I *Draghi* sono 12 divisi in tre serie di quattro pedine. Ogni serie si distingue pel colore: rosso, verde, bianco; ed ogni pedina viene designata col colore della propria serie. *Draghi bianchi* si addimandano le quattro pedine che non portano alcun segno sulla loro superficie bianca. E questi sono onori i quali peraltro non hanno rilievo importante nel giuoco (fig. 23).

La serie dei *Fiori* e quella delle *Stagioni* si compone di quattro pedine ciascuna. Le une e gli altri sono numerati progressivamente da uno a quattro. Queste pedine nel computo dei punti fanno particolari combinazioni coi *Venti*, così: Uno di Fiori o di Stagione con Est; il due di Fiori o di Stagione con Sud; i tre con Ovest e i quattro con Nord (figure 24, 25).

Del giuoco fanno inoltre parte due o quattro dadi

usuali, quattro dischi con i simboli dei Venti, un indicatore di essi e quattro stecche (fig. 26).

I punti guadagnati vengono segnati con apposite marche (fig. 27), che assumono il nome di *Cielo*, di *Terra*, di *Maschio* e di *Femmina* e valgono rispet-

Fig. 26. — Le stecche.

tivamente 500, 100, 10 e 2 punti. Il Cielo è contrassegnato da 5 punti rossi; la Terra da 1 punto rosso; il Maschio da 10 punti neri; la Femmina da 2 punti neri. Prima di cominciare il giuoco si distribuiscono

Femmina (2 punti)
Maschio (10 »
Terra (100 »)
Cielo (500 »)

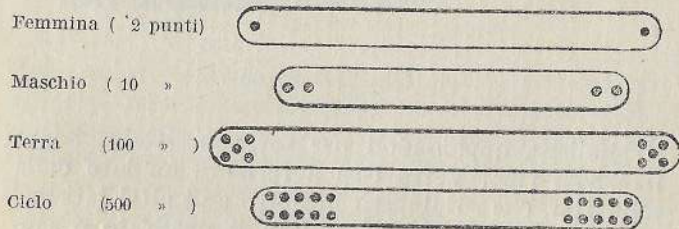



Fig. 27.

ai giuocatori marche per una somma di 1000 punti ciascuno.

Andamento del giuoco nel primo giro. - Comando. - Vento di Est. — Il giuoco si fa in quattro ed ogni partecipante fa da sè. Si stabilisce innanzi tutto a chi spetta il *comando*, cioè: il titolo di Vento di Est mediante il getto dei dadi. Dal punto scoperto si sottrae 1 e chi ha lanciato i dadi fa

la conta, partendo da sè stesso, e la conta indicherà chi sarà Vento di Est. Gli altri Venti sono assegnati agli altri giuocatori, da sinistra a destra di Est, nell'ordine di Sud, Ovest, Nord.

La Muraglia. — Stabilito l'ordine dei Venti, i giuocatori coprono le pedine e col palmo della mano e le dita divaricate le mescolano come si fa al domino. Quindi ogni giuocatore sceglie a caso (tra le 144 pedine) 36 pezzi; ma non li scopre, sibbene

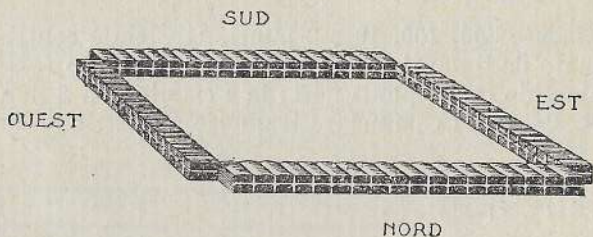



Fig. 28. — La muraglia.

li riunisce, appaiandoli per sovrapposizione, sopra una sola riga. Verrà così a formare un lato della muraglia, che sospingerà incontro agli altri lati mediante la stecca, onde formare il quadrato o muraglia (fig. 28).

Allora Vento di Est lancia i dadi per indicare il giuocatore a cui spetterà il compito di stabilire il lato della muraglia che dovrà subire la breccia.

Il designato getta a sua volta i dadi e somma i punti scoperti con quelli precedentemente scoperti da Vento di Est. Il totale così ottenuto indica il paio di pedine da togliere da un lato della muraglia (fig. 29). Così, se Est scopre 5, spetta ad Ovest fare la breccia. Ovest, quindi, getta i dadi scoprendo 7; somma $5 + 7 = 12$, e perciò conta 12

paia di pedine partendo dalla estremità di destra della propria muraglia verso sinistra ed il 12° paio sarà quello che verrà tolto per formare la breccia. Queste due pedine, che diconsi « libere » indicheranno la coda della muraglia. Se il numero dato dai dadi superasse il 18 si continuerà a contare tornando indietro. Le due pedine « libere » vengono poste una a una sulla coda della muraglia.

Praticata con tali norme l'apertura della muraglia Vento di Est prende a sinistra della breccia

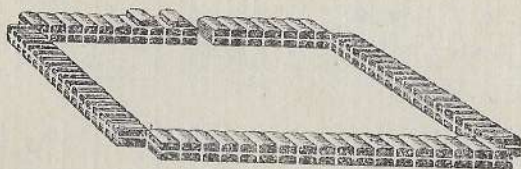



Fig. 29. — Apertura della muraglia.

due paia di pedine; gli altri a turno lo imitano per tre giri, onde ciascuno abbia per sè 12 pedine. Est quindi prende la pedina superiore del primo e del secondo paio per avere in mano 14 pedine. Gli altri, invece, a turno prendono dall'alto in basso una pedina sola perchè devono averne 13 ciascuno.

I giuocatori dispongono le pedine davanti a loro, in piedi, come quelle del domino, o appoggiate alla stecca, impedendo che altri le veda. Ciascuno dispone le proprie pedine per seme ed ogni seme in ordine di valore, cioè: in progressione di numero.

Inizio del giuoco. - Lo scarto. — Compiute le operazioni preliminari descritte, s'inizia il giuoco con lo scarto. Ogni giuocatore deve cercare di comporre come nel poker con le carte, figure di Ma-jong con le 13 pedine che gli sono toccate. Per raggiungere tale fine occorre scartare e pescare.

Est, che ha 14 pedine, scarta la pedina che meno gli conviene e la pone scoperta in mezzo al tavolo. Sud prende dalla muraglia una pedina e poscia fa lo scarto. Parimente fanno Ovest e Nord, a turno. È corretto che il giuocatore annunzi sempre seme e valore della pedina scartata.

Le pedine scartate si considerano morte, meno l'ultima la quale « ha vita » sino a che non avvenga un nuovo scarto.

Fig. 30. — Sequenza. Cerchi 4, 5, 6.

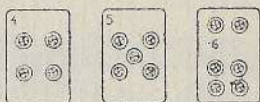
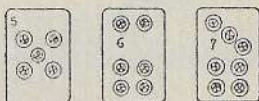



Fig. 31. — Sequenza. Cerchi 5, 6, 7.

Tciao. — La *sequenza* (fig. 30-31), è una combinazione data da tre pedine dello stesso seme in ordine progressivo (4, 5, 6, oppure: 5, 6, 7, ecc.) e si dice « reale ».

La sequenza è di due specie: « flessibile », s'è aperta dalle due parti; « inflessibile », s'è aperta da un lato solo, e questa può anche essere ad « incastro ».

Quando un giuocatore ha due pedine adatte per una sequenza, può raccogliere l'ultimo scarto, dicendo: *tciao*. Se con tale scarto fa sequenza scopre le tre pedine e le colloca alla propria destra. Tale obbligo non sussiste se la sequenza è fatta con una pedina presa dalla muraglia. Il giuocatore che fa *tciao* eseguisce il proprio scarto, ma non preleva pedine dalla muraglia, onde rimanere sempre con le sue 13 pedine. Fare « tciao » non è di rigore.

Pong. — È la combinazione di tre o quattro pedine dello stesso seme e valore. Se il giuocatore possiede due pedine dello stesso seme e valore può raccogliere dallo scarto « vivo » la terza pedina per fare « tris », cioè: « pong » di tre. Il giuocatore che può fare « pong » con l'ultima pedina scartata, non ha l'obbligo di attendere il proprio turno per reclamare lo scarto, anche se richiesta dal giuocatore di turno per fare « tciao ». Il « pog » è dipendente o indipendente. Il primo è fatto con lo scarto « vivo »;

Fig. 32. — Brelano.
Tre Cerchi di 2.

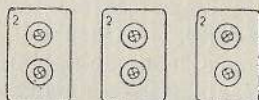
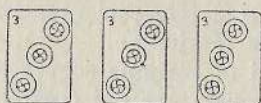



Fig. 33. — Brelano.
Tre Cerchi di 3.

il secondo con la pesca. Se il « pong » (dipendente o indipendente) è di quattro pedine, il giuocatore che lo ha deve prendere subito una delle pedine « libere » della coda della muraglia, per rimanere col numero di pezzi prescritto (fig. 32 e 33).

Nel dichiarare « pong » di tre o quattro pedine, scopre le pedine relative e le colloca alla sua sinistra, scoprendo due pedine, s'è indipendente. Se, invece, il « pong » è di tre e nel corso della mano chi lo ha raccoglie la quarta pedina, l'aggiunge alle altre tre, già scoperte, trasformando il « pong » di tre in uno di quattro, dipendente. Quest'ultima pedina non può essere presa dallo scarto. Il « pong » di quattro dev'essere dichiarato e scoperto per raccogliere una delle pedine « libere » della coda, che viene sostituita immediatamente da altra presa dalla

muraglia, salvo che trattisi di un cambio di Fiori o di Stagioni. Però, si fa eccezione alla regola quando la quarta pedina del « pong » di quattro pezzi serva ad un giuocatore per completare una « sequenza » che ha di già in mano. Ciò può facilmente avvenire pei bambù, pei cerchi e pei caratteri, i quali, oltre al seme, hanno anche un numero. Per conseguenza, quando il « pong » è composto di Venti o di Onori, sia esso dipendente o indipendente, deve essere dichiarato, altrimenti viene contato come un « pong » di tre pezzi.

Ma-jong. — Cura del giuocatore è quella di trasformare le combinazioni che gli offrono le pedine in « sequenze » e « pong », ch'è quanto dire chiudere il proprio giuoco prima degli altri, segnando in pari tempo il maggior numero di punti. In ciò consiste « fare Ma-jong ».

Chi fa Ma-jong scopre tutte le pedine allo scopo di far constatare dai compagni il proprio giuoco. Questi ultimi si limitano a constatare se il numero delle pedine di ciascun giuocatore è regolare e quindi scartano le pedine che non hanno alcun valore nel loro giuoco.

Per fare Ma-jong è indispensabile che nel proprio giuoco figurino due pedine di qualsiasi specie, dette « occhi », che devono far parte di una combinazione qualsiasi di Ma-jong (fig. 34).

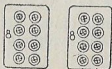
Perciò, il Ma-jong si compone sempre di 14 pedine almeno, ed è formato tutto di « sequenze », o tutto di « pong »; oppure di « sequenze » e di « pong » alternati, oltre agli « occhi ».

Nella presa di uno scarto il Ma-jong ha la precedenza su i « pong » e su i « tciao »; e se due giuocatori facessero Ma-jong contemporaneamente e con lo stesso scarto, la precedenza spetta al giuocatore di mano (più vicino a chi ha scartato la pedina richie-

sta dai due). Qualora, peraltro, tre fossero i giuocatori a reclamare la medesima pedina scartata, la partita è dichiarata nulla.

Quando uno dei giuocatori ha fatto Ma-jong, la mano è finita e si passa alla resa dei conti.

Funzioni dei quattro Venti. — La designazione dei Venti ai giuocatori, data dalla sorte al principio della partita, non subisce modificazioni dalla fine di una mano. Il giuocatore che ha il comando, lo perde solo quando un altro compagno fa Ma-jong, ciò che fa finire la mano. Chi lo aveva, allora, passa il co-

Fig. 34. — Pajo 2 Cerchi di 8.

mando al compagno di destra, che assume le funzioni di Vento di Est. Gli altri giuocatori, naturalmente, prendono il nome del Vento in conformità dello spostamento dovendo ogni giro della partita essere dominato da un vento diverso. Così si giuoca tante mani, quante ne occorrono affinchè la funzione di Est sia passata a Sud, a Ovest, a Nord. Quando il Nord perde il comando, si dice che il giro è finito, e se ne comincia un altro. Ne consegue, che ogni partita consta di quattro giri. Ciò è di regola fissa; non così per le mani, delle quali se ne possono avere varie in ogni giro, dato che il comando può passare da una mano all'altra a seconda delle sorti del giuoco.

Funzioni dei Fiori e delle Stagioni. — I « Fiori » e le « Stagioni » hanno la funzione di far raddoppiare i punti, come si rileverà in seguito, quindi si può giuocare la partita senza « Fiori » e senza « Stagioni ».

Ti. — Le ultime sette paia della muraglia devono rimanere intatte. Quindi se nessuno ha fatto Ma-jong prima che l'ultima pedina disponibile sia raccolta, chi prende l'ultima pedina disponibile dichiara « ti », ed il giuoco viene annullato. Di conseguenza non si contano punti, e il comando passa al giuocatore di destra di chi era Vento di Est nella mano annullata, a meno che l'ultima pedina non sia stata raccolta da chi ha il comando.

Valore dei pezzi, delle combinazioni e conteggio dei punti.

Ma-jong vale 10 punti;

Tre pedine eguali dei numeri 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e della stessa specie, valgono 2 punti se in tavola e 4 se in mano;

Tre pedine eguali dei numeri 1 o 9 e della stessa specie, se in tavola 4 punti, se in mano 8 punti;

Tre pedine dello stesso Vento, 4 punti in tavola, 8 in mano.

Tre pedine eguali di Draghi, 4 punti in tavola, 8 in mano;

Quattro pedine dei numeri 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 di una stessa specie, 8 in tavola, 16 in mano;

Quattro pedine dei numeri 1 o 9 di una stessa specie, se in tavola 16 punti, se in mano 32;

Quattro pedine eguali di Draghi, 16 punti in tavola, 32 in mano;

Quattro pedine dello stesso Vento, 16 punti in tavola, 32 in mano;

La sequenza non ha valore se non serve a fare Ma-jong;

In molti casi si hanno i raddoppi, sempre in progressione aritmetica;

Tre o quattro Draghi, in tavola o in mano, raddoppia una volta;

Tre o quattro pedine del proprio Vento, in tavola o in mano, raddoppia una volta;

Tre o quattro pedine del Ventò dominante, raddoppia una volta;

Tre o quattro pedine del Vento dominante e del proprio, raddoppia due volte;

Il proprio Fiore e la propria Stagione, corrispondente al proprio Vento, raddoppia una volta;

Il proprio Fiore e la propria Stagione, raddoppia due volte;

Una serie completa di Fiori o di Stagioni, raddoppia due volte;

Due serie complete di Fiori e Stagioni, raddoppia quattro volte;

Per un paio del proprio Vento, del Vento dominante o di Draghi, due punti;

Per un paio del proprio Vento, che sia dominante, quattro punti;

Per un Fiore e una Stagione, quattro punti.

Le combinazioni miracolose. — Vi sono nel giuoco del Ma-jong combinazioni che possono portare i punti a cifre mirabolanti. Così:

Le tredici spaiate. — Dànno un Ma-jong composto di 13 pedine diverse (1 e 9 di bambù, di cerchi e di caratteri, una pedina di ciascun vento ed una per ogni specie di Onori ed u'altra pedina qualsiasi che formi coppia con una delle precedentemente ricordate, onde formare gli « Occhi ». Questa combinazione vale 500 punti.

Il Tre maggiore. — Se durante il giuoco ed a qualsiasi momento della mano un giuocatore si trova in possesso di « pong » di tre o di quattro di tutti gli Onori dipendente o indipendente, anche se al momento in cui fa Ma-jong non ha più in mano la combinazione del *Tre maggiore*, può dichiararlo e vincere 500 punti.

Il Tre minore. — Si ha quando il giuocatore fa Ma-jong con due « pong » ed un paio di « Occhi » di

« Onori », indipendentemente dalle altre tre pedine che completano il Ma-jong. Il « Tre minore » raddoppia la vincita una volta, oltre i due raddoppi già fatti per i due « pong », che possono essere dipendenti o indipendenti, di tre o di quattro.

La rosa dei Venti maggiore. — Fa vincere 500 punti, e si ha quando un Ma-jong contiene tutti e quattro in « pong » di tre o di quattro, dipendenti o indipendenti, ed un paio di « Occhi » di qualunque specie.

La rosa dei Venti minore. — Se il giuocatore fa Ma-jong con tre « pong » di Venti ed un paio del quarto Vento, come « Occhi », indipendentemente dalle altre pedine che ne formano il giuoco, la sua posta totale viene raddoppiata in più di quanto ha potuto guadagnare con altre combinazioni.

Ma-jong dell'Est per raccolta diretta. — Il Ma-jong a raccolta diretta è difficile. Se questo accade a chi ha il « comando » vince 500 punti in più.

Ma-jong dal primo scarto del « comando » — Quando un giuocatore fa Ma-jong con la prima pedina di scarto si ha il « Comando », vince 500 punti in più.

Pescare la luna in fondo al mare. — Si ha quando un giuocatore fa Ma-jong pescando il numero 1 dei Cerchi coll'ultima pedina che si può togliere dalla muraglia. Chi pesca la luna guadagna 500 punti in più.

Cogliere un fior di pruno fuori stagione. — Si dice quando un giuocatore abbisogni del 5 di Cerchi per fare Ma-jong, e lo raccoglie tra le pedine « libere » in seguito ad un « pong » di quattro. Il pescatore fortunato vince 500 punti in più.

Cogliere un fiore fuor di stagione. — Se un giuocatore fa Ma-jong pescando una pedina « libera » in seguito a un « pong » di quattro, oppure pesca l'ultima pedina disponibile della muraglia, raddoppia la vincita.

Ma-jong di quattro tris. — Il Ma-jong fatto con quattro serie di « tris » della stessa specie e di un paio di « Occhi », purchè nessuna pedina sia stata presa dagli scarti dà diritto a raddoppiare la vincita.

Un Ma-jong di quattro serie di « tris » della stessa specie o di specie diversa e di un paio di « Occhi », senza uso degli scarti, fa vincere 500 punti.

Un Ma-jong composto di tutti « pong », dipendenti o indipendenti, del numero 1 o 9 di una specie, compresi gli « Occhi », dà 500 punti.

Il Ma-jong composto di pedine di una sola specie (bambù, o cerchi, o caratteri) fa raddoppiare tre volte la vincita.

Il Ma-jong di una sola specie, eccettuati i numeri dei Venti e dei Draghi, raddoppia una volta la vincita; e la vincita così ottenuta si raddoppia nuovamente se si hanno tre o quattro pezzi del proprio « Vento », o del Vento dominante, o dei Draghi.

Il Ma-jong di 1 e 9 di ciascuna specie, eccettuato un numero dei Venti o una specie dei Draghi, fa raddoppiare la vincita; e questa subirà un secondo raddoppio se si hanno tre o quattro pezzi del proprio Vento, del Vento che domina o dei Draghi.

Il Ma-jong composto solamente di Venti e Draghi (che perciò saranno tanti « pong » con « Occhi » pure di Venti e di Draghi) fa vincere 500 punti.

I nove figli riuniti. — Così si addimanda una combinazione di pedine della stessa specie, composta da una sequenza dal 2 all'8, chiusa da due « tris »

di 1 e 9. Aggiungendovi una qualsiasi pedina della stessa specie si ha Ma-jong di 500 punti.

Rubare un Kung. — Il giuocatore che completa Ma-jong prendendo la quarta di « pong », dipendente, immediatamente dopo aver dichiarato tale « pong », si dice che ruba un « Kung », che fa raddoppiare la vincita. Questa regola non è applicabile a un « pong » indipendente di quattro, perchè non è permesso prendere la quarta pedina. Però se si hanno quattro pedine di ogni numero della stessa specie la quarta pedina servirà per la formazione della sequenza e fare Ma-jong. Tal vantaggio può essere offerto solo dai bambù, dai cerchi e dai caratteri.

Nessun punto in mano. — Se un giuocatore fa Ma-jong senza avere alcuna vincita in mano nè sul tavolo, può raddoppiare la vincita, purchè durante il giuoco non abbia fatto « pong ». È stabilito, pure, che quando un giuocatore fa Ma-jong col completare la sua sequenza flessibile con uno scarto, debba avvantaggiarsi di due punti, che saranno quattro, qualora completasse la sequenza con la pesca della pedina.

Perciò, nel caso in cui il giuocatore facesse Ma-jong con la pesca avrebbe diritto a due punti in aggiunta ai venti, che col raddoppio farebbero 44 punti.

Il Vento di Est paga e riscuote il doppio; e quando si giuoca senza Fiori e senza Stagioni non c'è posta fissa di perdita. Se giuocasi, invece, in altro modo l'abitudine vuole che la posta della perdita venga precedentemente fissata.

CAPITOLO IV

UNDICI GIUOCHI DEL DOMINÒ

A) *Il giuoco del dominò.*

Il *dominò* è un giuoco che si fa con 28 tessere [1], le quali dalla parte di sopra sono di osso nero o d'ebano e da quella di sotto di avorio o di osso bianco. La faccia bianca delle tessere è spartita in due paginette da un rigo nero o rosso verticale, e sopra ciascuna di esse paginette è segnato un punto o più, fino a sei, ed otto ne sono lasciate bianche, per modo che vi sia, p. es., la tessera da ambe le pagine Bianca o Doppia bianca, e la Bianca-asso, la Bianca-due, ecc., fino a Bianca-sei. E così la Doppia-asso, l'Asso-due, per maniera che in tutto vi sia otto bianche, otto assi, otto due, otto tre, ecc. ecc. Si giuocano mettendo in tavola la maggiore e coprendo il numero col suo eguale. Vince quegli che resta con meno punti o che per primo finisce le tessere, dette impropriamente anche *pedine*.

Il giuoco e la voce sono d'uso comune. Il giuoco però è più antico della voce, perchè era noto e pra-

---

[1] Da noi e in Francia le tessere sono 28; ma in Russia vanno fino al Doppio-sette; in Inghilterra e in Germania sino al Doppio-otto, e in Svezia sino al Doppio-nove. Infine, sono stati fabbricati alcuni dominò che vanno fino al Doppio-dodici.

ticato dai Greci e dagli Ebrei antichi; ed i Chinesi lo conoscevano — parrebbe impossibile — parecchi secoli prima degli Ebrei e dei Greci.

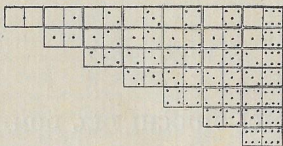



Fig. 35. — Le tessere del dominò.

Un proverbio francese attribuisce l'invenzione del Dominò ad un abate francese di nome *Dominò;* ma che cosa non attribuiscono i buoni francesi al genio loro?...

Al giuoco del Dominò possono partecipare da due a sei persone.

B) *Significato di alcune voci proprie del dominò.*

AVERE LA MANO. — Vale essere di mano.

CHIUDERE. — Posare una tessera che non permetta più di coprire numeri.

CAPPOTTO. — Colpo di trenta o più.

CONTIAMO. — Espressione usata per calcolare i punti quando il giuoco è chiuso.

COPRIRE una tessera o un numero vale porre un lato di una tessera accanto a quello di un'altra, che ha lo stesso numero.

DOPPIO O DOPPIONE. — Nome dato a qualsiasi tessera sulla quale è ripetuto lo stesso numero di punti. Le altre sono *composte.*

ESSERE DI MANO. — Avere il diritto di giuocare per primo, o avere il turno di giuoco. Si dice pure *avere la mano.*

Fare Dominò. — Collocare per primo tutte le tessere assegnate a ciascun giuocatore.

Forzare il seme. — Vuol dire coprire, mettere una tessera composta a contatto ad un seme aperto.

Lato aperto. — Si addimanda quella metà della tessera che non ha contatto con la metà di un'altra; e che può quindi essere coperta. I lati aperti sono sempre due e si trovano alle due estremità del giuoco.

Mettere una tessera o una pedina. — Coprire il numero estremo di una tessera con un numero eguale.

Mischiare. — Significa confondere, mescolare le tessere, dopo averle voltate dalla parte nera. Si mischiano al principio di ogni partita.

Passare. — Significa non possedere alcuna tessera che si adatti al giuoco.

Pesca. — Nella partita detta *alla pesca* o *con la pesca* si dice *pescare* quando il giuocatore, non avendo tessere da posare, è costretto ad andare a cercarle nel *deposito*, prendendone una a una, fino a che non ha trovato quella che può essere posata.

Posa. — Avere la *posa* significa avere il diritto di porre in tavola la prima tessera per cominciare il giuoco; e anche si addimanda *posa* la prima tessera posta sulla tavola. Vale *essere di mano*, ciò che è più italiano.

c) *Regole generali pel giuoco del dominò.*

1. La sorte decide chi *posa* per primo; quegli che giuoca per ultimo mischia le tessere.

2. Quando le parti avversarie sono concordi, *posa* primo quegli che ha il doppione di un maggior numero di punti.

3. Chi fa la *posa* annunzia ad alta voce i punti rappresentati dalla tessera che depone.

4. Il secondo giuocatore deve coprire con la sua tessera uno dei punti della *posa*, e la dispone a tra-

verso di questa se la tessera di posa è un doppione; o a contatto e di seguito al numero coperto, se la tessera di *posa* è composta.

5. I doppioni si *posano* sempre a traverso.

6. Quando un giuocatore non può coprire alcun numero, o va alla *pesca*, se c'è, o *passa*.

7. Allorchè un giuocatore ha *posato* tutte le tessere sue, ha fatto *dominò*, cioè ha vinto.

8. Quando il giuoco è chiuso, vince quegli le tessere del quale, sommate, rappresentano il minor numero di punti.

9. Ciascun giuocatore a turno prende il numero di tessere fissate, e le dispone davanti a sè in modo che gli altri non possano leggere i punti di esse.

10. Voltate e mescolate le tessere, ciascun giuocatore ne scopre una. I due che hanno scoperto i punti più alti sono compagni nelle partite a quattro.

11. La mano spetta al giuocatore che ha scoperto un maggior numero di punti.

Se la somma dei punti è eguale, la precedenza è stabilita dal numero più elevato che si legge nella metà della tessera.

Esempio: 1° giuocatore 3-4; 2° giuocatore 1-6; la precedenza spetta al 2°.

12. Il giuocatore seduto a sinistra di chi ha la mano mischia le tessere, e si serve per ultimo.

13. Durante la stessa partita ciascun giuocatore a turno *posa*. Il turno va da sinistra a destra.

14. Il giuocatore che per errore prende più tessere di quante gli spettano, deve tenersele.

15. Se nel mescolare si volta una tessera, si rivolta di bel nuovo e si continua a mischiare; ma se la tessera si volta a un giuocatore che si serve, gli resta.

16. Qualunque tessera annunziata deve essere giuocata, a meno che non si adatti alle estremità scoperte del giuoco.

17. Si restituisce la tessera e si corregge il giuoco

quando una estremità è stata coperta con una tessera che non vi si adatta, purchè il giuocatore, che segue il compagno che ha errato, non abbia posato a sua volta una propria tessera.

18. Le tessere non si tengono in mano, ma sulla tavola, perchè sia facile contare quante sono.

19. Il giuocatore che *passa*, quando può *posare*, perde la partita e la fa perdere al compagno.

20. Quando un giuocatore per errore scopre una tessera, può essere costretto a *posarla*, se si adatta ad una estremità del giuoco.

21. Durante la partita non si deve domandare: Chi ha posa? nè: Quale tessera ha posato?

22. Qualunque segno e qualsiasi parola è interdetta.

1° — Dominò a due.

La partita a due, detta anche *a quattr'occhi*, si giuoca ai punti da fissarsi prima d'incominciare il giuoco, con sei, sette, otto, dieci, dodici o quattordici tessere; ma in generale si fa con sette tessere per giuocatore.

Lo scopo della partita è di fare dominò, o chiudendo il giuoco, supponendo di restare con meno punti dell'avversario; o posando tutte le tessere che si sono tolte per la partita.

Il giuocatore che fa dominò segna a suo vantaggio la differenza tra i punti rappresentati dalle tessere rimaste in sua mano, e quelli delle tessere restate nelle mani dell'avversario.

La partita si fa quasi sempre ai cento punti e la guadagna chi li raggiunge per primo.

2° — Dominò all'andata e ritorno.

La partita sopra descritta si giuoca limitandola a due giri di partita solamente, e perciò si dice di *andata e ritorno.*

Guadagna la partita quegli che nei due giri è rimasto con meno punti in mano.

3° — Dominò con la pesca.

In questa partita ogni giuocatore prende da tre a sette tessere, secondo il numero dei giuocatori e delle convenzioni tra essi stipulate; le altre tessere formano il deposito e, voltate a rovescio, vengono allineate.

Quando, durante il giuoco, un giuocatore non ha da coprire un numero, va a pescare una tessera per volta al deposito, fino a tanto che non ha pescato quella col numero che a lui occorre.

Le tessere pescate restano nel giuoco del... *pescatore.*

Da ciò risulta evidente, che il pescare è un danno per chi vi ricorre, e di conseguenza non s'ha da pescare che quando non sia possibile coprire un numero.

Se, pescate tutte le tessere del deposito, non riesce possibile coprire un numero, il giuocatore dice: *passo;* e quegli a cui spetta il turno giuoca.

Il *giro* termina quando uno dei giuocatori fa dominò o chiude il giuoco. Si contano i punti e il vincitore li annota a suo vantaggio.

La partita va generalmente a 100, a 150 o a 200 punti.

4° — Dominò in tre.

Il dominò in tre è un giuoco addimandato anche « *gara* » o, alla francese, « *poule* ».

Ogni giuocatore sborsa la scommessa convenuta, e il totale delle tre scommesse va a quegli tra i giuocatori, che per primo annota 100 punti.

Ciascun giuocatore prende 7 tessere; ma quando evvi l'accordo questo numero può variare.

In questa partita talvolta si sacrifica l'interesse proprio per favorire quello di un giuocatore che ha meno punti, e ciò nel fine che quegli che n'ha di più non abbia da vincere facilmente.

La *gara* si giuoca pure tra quattro giuocatori, i quali fanno ciascuno per sè. In tal caso ad ogni partecipante al giuoco si assegnano 7 tessere.

5° — Dominò in quattro.

Ciascun per sè. A turno i giuocatori mettono la somma scommessa. Ad ogni giuocatore sono assegnate 6 tessere, per avere un *deposito* di 4.

Lo scopo del giuoco è di fare dominò.

Il giuocatore che fa dominò toglie dal totale delle scommesse una somma eguale alla scommessa versata da un giuocatore. La partita, così, dura quattro giri.

Se per caso il giuoco è *chiuso*, vince quegli a cui è rimasto in mano un minor numero di punti.

6° — Dominò-ladro o Dominò-whist.

Questa partita si giuoca in quattro, due contro due. I compagni stanno di fronte uno all'altro.

La partita va ai 100 o ai 150 punti.

Ad ogni giuocatore sono assegnate 6 tessere, oppure 7, a seconda del fissato.

Questo giuoco esige molta attenzione, specialmente alle tessere del compagno.

La regola sarebbe che il più debole dei compagni, o quegli che ha un giuoco meno buono, si sacrifichi a vantaggio del compagno più forte, o che è di mano. La pratica e la conoscenza, l'intuito, anzi, del giuoco sono in queste partite i principali fattori di vittoria.

Durante la partita non è lecito di parlare, nè di far gesti al compagno.

Questo giuoco si può giuocare anche in tre, ma col *morto*, come a *scopa*.

7° — Dominò a perdi-vinci.

È una partita di dominò assai interessante, la quale consiste nello sforzarsi di conservare in mano il maggior numero possibile di punti. A questo giuoco la partita o giro termina quando uno dei giuocatori chiude il giuoco o fa dominò. Allora ciascuno *conta* i propri punti e vince quegli che ne ha un numero maggiore.

8° — Il Matador.

Il *matador* è un giuoco che si fa con le tessere del dominò, ma si basa su principî assolutamente diversi.

Infatti, la regola prima, il principio fondamentale di questo giuoco, consiste in ciò: la tessera da *posare* deve sommare sette col numero da *coprire*. E, ben inteso, il totale di 7 deve essere dato dalla somma dei punti delle due metà della tessera che si mettono a contatto.

Esempio: Una delle estremità del giuoco sia 3; contro il 3 non si può posare che: 4-0, 4-1, 4-2, ecc., perchè solamente il 4 sommato col 3 dà 7.

Si addimandano *matadors* le tessere, la somma dei punti delle quali è 7. Tali sono: 3-4, 5-2, 6-1 e il doppio bianco, e si possono appoggiare a una *bianca* senza alterarne il valore. I *matadors* servono a continuare il giuoco, che altrimenti sarebbe chiuso con una *bianca*.

I *matadors* si posano di traverso, in senso perpendicolare, come i doppioni, che in questo giuoco però seguono la disposizione regolare delle altre tessere.

Accanto a un *matador* s'ha da posare una tessera che abbia uno dei due punti del *matador*.

Quando un giuocatore non può posare alcuna tessera, perchè non gli è possibile combinare il 7, ricorre al *deposito* e *pesca* fino a che non trova la tessera desiderata.

Allorchè il giuoco è chiuso, ciascun giuocatore conta e dichiara i punti rimastigli; la vittoria rimane a quegli che ne ha meno.

Il *matador* si fa in due giuocatori, ciascuno dei quali al cominciar della partita prende tre tessere, ma se ne prendono anche sette, e la *posa* si fa alle due estremità del giuoco, oppure ad una sola.

Si stabilisce pure se un giuocatore non possa, oppure se debba ricorrere alla pesca anche quando è saputo che non esistono più tessere da *posare*, cioè capaci di formare 7 con le estremità del giuoco.

Il giuocatore che per un motivo qualunque non può *posare*, esclama: *passo*.

A seconda delle convenzioni stipulate, talvolta *non è obbligatorio* l'uso del *matador;* allora il giuocatore che lo possiede può non giuocarlo, ma andare alla *pesca*, per non *passare*.

L'abilità di questo giuoco consiste nel chiuderlo con una tessera che dà una finale bianca, quando

si abbia ragion di credere che l'avversario abbia in mano un numero di punti maggiore di quello posseduto da quegli che chiude il giuoco.

9° — I « MASSIMI » NEL GIUOCO DEL DOMINÒ.

1. *Nella partita di quattro, ciascun per sè.*

Il giuocatore di mano ha le sette tessere: 0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 1-4, 1-5, 1-6; il quarto giuocatore ha le altre bianche e gli altri assi, con un'altra tessera qualsiasi.

Se il giuocatore di mano comincia col *porre* la *doppia-bianca*, i giuocatori 2 e 3 non giuocheranno mai.

Il primo giuocatore deve guadagnare, in tal caso, 120 punti, che è il massimo.

2. *Nella partita a dominò-ladro, con sei tessere per giuocatore; a' compagni.*

Il massimo che due compagni possono fare è di 106 punti, totale fornito dalle dodici tessere più elevate. Questo massimo si può presentare nella maniera seguente:

Il *deposito* (*tallone*, alla francese) ha 4 bianche; il giuocatore di mano ha le altre tre, che sono: *doppia-bianca, bianca-asso, bianca-due.*

Il secondo giuocatore non possiede *assi* ed il quarto è senza *due.*

Il 1° apre il giuoco posando la *doppia-bianca*, e poi la *bianca-asso;* il 2° giuocatore *passa;* il 3° è costretto a giuocare l'*asso-due;* il 4° *passa;* il 1° chiude il giuoco colla *bianca-due.*

Si contano i punti e il 1° col 2° avranno in mano tutti i punti delle tessere più elevate.

3. *Nella partita a due.*

Nella partita con due giuocatori il colpo massimo si verifica molto spesso, ed avviene quando uno dei giuocatori ha le sette tessere più elevate del dominò. Può vincere 69 punti.

10° — « Muggins » o Sempre cinque.

È un giuoco popolare in Inghilterra, che esige molta pratica e facilità di calcolo.

Due, tre o quattro persone partecipano al giuoco, ricevendo ciascuna lo stesso numero, non più di sette, di tessere, purchè ne restino almeno due al deposito, o tallone.

La base del giuoco è di *posare* le tessere in maniera che le estremità del giuoco, sommate, dieno sempre cinque o un multiplo di cinque.

I doppioni si posano trasversalmente; ciò è d'obbligo e non facoltativo.

Ciascun cinque, o multiplo di cinque, che si ottiene posando una tessera in maniera che le due estremità del giuoco sommate insieme formino un cinque o un multiplo di cinque, vale un punto per chi posa la tessera.

Al principio di ciascuna partita, e a turno, ogni giuocatore giuoca per primo, andando da destra a sinistra.

Esempio di una partita:

Il giuocatore n.° 1 posa il doppio cinque e nota due punti; il 2° posa il 5-6. Le due estremità sommate dànno il 16 (6 + doppio cinque) e non segna alcun punto; il 3° posa il 5-4 dalla parte opposta al 5-6, e segnerà due punti perchè le due estremità del giuoco saranno 4 + 6 = 10; il 4° posa, non avendo di meglio, il doppio 6 accanto al 5-6, ma non

segna nulla, perchè 6 + 6 = 12 + 4 = 16; ma se il 5° posa il doppio quattro, noterà 4 punti, perchè 4 + 4 = 8 + 12 (6 + 6) = 20, che rappresenta il massimo di punti da segnare.

Il giuoco seguita così, e vince quegli che per primo raggiunge il numero di punti stabilito.

11° — Sempre tre.

È una modificazione del *muggins*, ed è necessario, per segnare i punti, che le estremità facciano sempre tre o un multiplo di tre.

Si va ai 50 punti e si possono segnare 1, 2, 3, 4, 5 o 6 punti (ed è il massimo) per volta, se le estremità dànno un totale di 3, 6, 9, 12, 15 o 18.

Il tre si può ottenere quando si ha il doppio asso, a una estremità, e asso all'altra, o quando si ha bianco da una parte e 3 dall'altra. Si segnano 6 punti in una volta sola, quando si ha doppio sei a una estremità e 6 o doppio tre dall'altra.

1
OA
9A
AR
2
VN
VNA
3
A
IL
SI DONA
4
5
E
6
CHI
IN
7
E
E
IN
8
CHE M
9
E FINE
1. VINTAROLA NOVA PER PASAR AL TEMP.
2. SOL IDDIO SOL VN ALMA SOL VNA MORTE.
3. SOL A DIO IL COR SI DONA.
4. AMO DIO VERA SPERANZA.
5. OVE LA PACE E DIO.
6. CHI ALLA VIRTV ALLA FORTVNA IN PVGNI
7. LA CARITA E LA VERA E STAR IN PACE.
8. FA CARITA CHE MAI POVE VERAI.
9. LA MORTE AL MONDO E FINE.
IL MITALIO.
1693.

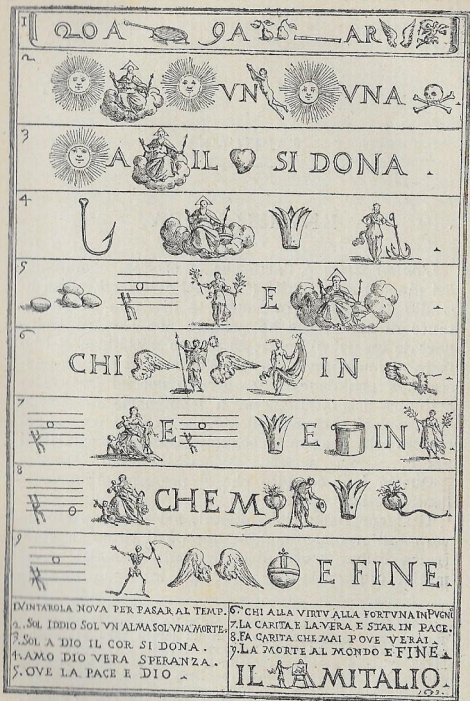



Fig. 36.

CAPITOLO V

ENIMMISTICA.

L'*enimmistica* è l'arte che si occupa, comunque, dei giuochi enimmatici [1]. Quest'arte oggi, come lo studio dei giuochi in genere, è divenuta di moda, tanto di moda, che ho pensato non essermi lecito negarle un po' di spazio in questo mio libro. E l'ho fatto di buon grado, perchè l'enimmistica è un passatempo geniale e utile, diretto specialmente allo sviluppo dell'intelligenza, a mantenerla sveglia, a confermarvi le cognizioni apprese in ogni tempo, accrescendola sempre e costantemente di cognizioni nuove.

Questo è il compito che si prefigge, dilettando, l'enimmistica.

Il signor Demetrio Tolosani, nel suo pregiato lavoro sull'argomento, del quale dò il titolo in nota, tratta diffusamente di oltre mille giuochi enimmatici differenti; io, però, qui mi sono limitato

---

(1) Per questa definizione come per tutto quanto si riferisce a questo capitolo, mi sono servito di un lavoro assai pregevole e molto apprezzato dei sigg. Demetrio Tolosani (il *Bajardo* della *Diana d'Alteno*) e Alberto Rastelli. Il volume ha per titolo *Enimmistica*. Guida per risolvere e comporre enimmi, sciarade, anagrammi, logogrifi, rebus, ecc. e si compone di XXIII-1122 pag. con 100 illustrazioni. L'ha pubblicato con la solita ricchezza di tipi, ecc. l'Hoepli di Milano (L. 58,—) 1926.

ad accennare, e assai brevemente, ai pochissimi principali: perchè non vo' essere tacciato nè di *ruba*, nè di *guasta mestieri!*

Quindi, chi vuol saperne di più e di meglio interroghi la *Guida* del signor Tolosani nella quale vi sono diffusamente trattati e riportati i più belli esempi di giuochi antichi e moderni in sì gran copia da formare una vera e propria antologia enimmatica. E ci voleva un libro così pensato e studiato per compensarci delle melensaggini che generalmente pubblicano coloro, i quali vogliono fare gli sciaradisti per forza, perchè sono amici di un giornalista miope d'intelletto, capace di pubblicare le scempiaggini loro.

1° — Le sciarade.

La *sciarada* semplice è un giuoco pel quale occorre una parola suscettibile di essere divisa in altrettanti vocaboli consecutivi.

La parola scelta e i vocaboli derivanti da quella vengono considerati come tanti enimmi e come tali nascosti, nello svolgimento, con le parole convenzionali:

Uno, primiero, primo; due, altro, secondo; terzo; quarto; finale, ultimo; tutto, intiero, totale.

Dato il vocabolo: *consentaneo*, si potrebbe spezzare in modo da trarne le voci: CON-SENTA-NEO; oppure: CON-SEN-TANE-O. Con queste divisioni si potrebbero, quindi, creare tre sciarade differenti, nelle quali, secondo il primo esempio: CON sarebbe il *primo*, SENTA il *secondo*, NEO il *terzo*; mentre nel secondo caso: CON resterebbe *primo*, SEN *secondo*, TANE *terzo*, ed O *finale*; ma nel terzo esempio: CONSENTA *primo*, NEO *secondo*, *altro* o *finale*.

Ed ora verrebbe la volta degli esempi. Ma, a che

pro? Gli esempi dovrebbero essere seguiti dalla spiegazione relativa, ed allora tanto vale leggere, copiare o imparare a mente quelli preziosissimi che ci regala nella sua *Guida* il Tolosani.

Le *sciarade*, poi, sono *alternate*, *a pompa*, ecc., e non entrano nel campo di un libro fatto più per i giovani che per gli attempati per grigio pelo.

2° — Gli anagrammi.

Anagramma significa combinare due o più parole diverse con le *medesime lettere*.

Esempi: *Cane, cena; sorte, estro; tesor, terso; resto, serto; compagine, compagnie, compiange; marionette, intemerato.*

Se, però, con le lettere di una parola, variamente disposte, non si ottiene un novello vocabolo, sibbene *una frase*, l'anagramma, allora, si addimanda *a frase.*

Esempio: *Parlamentario: in te parla amor;* e se ne sortono più frasi, allora s'ha l'*anagramma a frasi.*

Esempio: *Cenerentola: can è 'l tenor, è re nel canto,* ovvero *nel contare.*

Ora, è bene che si sappia, che la bellezza di un *anagramma* non dipende dal numero delle combinazioni a cui può aver dato luogo, sibbene quando offre di svolgerlo magari con due parole sole, caratteristiche, dissimili fra loro, sostantivi puri [1]. È tempo perso cercare col lanternino aggettivi, voci di verbi, parole storiche e geografiche, ecc., a meno che possano far parte integrale — senza sforzo — di un lavoro a soggetto.

Altri esempi di anagrammi semplici: *Entrare, terrena, errante, eternar; laconica, canicola, calonaci, cicalano; mareb, brame; cortesie, esercito,* ecc.

---

(1) Tolosani, op. cit., pag. 308.

3° — Il logogrifo.

La parola *logogrifo* deriva dal greco e vuol dire *discorso intricato segreto*, abbenchè in greco *grifos* significhi *rete*.

Come tutti i giuochi enimmatici anche il *logogrifo* ha la barba bianca dell'antichità araba.

Il *logogrifo* è un anagramma incompleto, perchè mentre in questo è obbligatorio di adoperare tutte le lettere per ogni parte del giuoco, nel logogrifo è lecito adoperarne una parte a piacimento, ed è perciò che le combinazioni dei logogrifi riescono composte o di due, o di tre, o di quattro, o dieci lettere secondo il capriccio dell'autore.

I mezzi per celare queste parti nello svolgimento del giuoco sono vari. Generalmente però vengono nascoste con dei segni tipografici o dei numeri, i quali stanno ad indicare la quantità delle lettere delle quali ogni parte del giuoco si compone.

Ed ecco gli esempi e le norme che tolgo, come quanto precede, dall'ottima *Guida* del Tolosani.

Prima forma.

4/6 E' mangiato. 4/6 E' mangiato. 4/6 E' mangiato. 4/6 E' mangiato. 4/6 E' mangiato. 3/6 Il mangiato serba. 3/6 Mangia e si suol mangiare.
(Panera: *pane, pera, rape, ranē, epa, ape*).

Seconda forma.

1278. Conto assai vittime
3456. Son fiume Ispano
5634. Son fresco e roseo.
5678. Mota, pantano
3478. Merce abiettissima

7835. Tal mi riscuote.
12345678. Di me van celebri
L'età remote.
(*Pira, tago, gola, gora, tara, rata*)
P I T A G O R A.
1 2 3 4 5 6 7 8.

Questa seconda forma è poco praticata, perchè i numeri rappresentano l'ordine delle lettere nell'intero, riesce grandemente facile alla spiegazione. Però è ottimo pe' fanciulli e pe' giovanetti non a sufficienza esperti nello interpretare i *logogrifi*, giacchè per i valorosi spiegatori vi sono altre e difficili forme, quale, a mo' d'esempio, la terza, che ha dell'indovinello e della sciarada, e la quarta, nella quale le parti sono rappresentate dalle parole: *capo, collo, petto, piede*, ecc., corrispondenti al *primo, secondo, terzo*, ecc., della sciarada. Eccone un esempio:

Per *capo* un capo tronco, di splendore
Mi cinge il *collo* portentoso ammanto;
Segno il tempo col *piè;* conto col *cuore*
(Oh, strano augello!) e colla *coda* canto.

(CO - DI - TRE - MO - LA)
capo collo cuore piede coda.

Ed ecco un esempio moderno:

8. Non lo desidero a te nel mio totale.
8. Riparar dalla pioggia è sua bisogna.
8. Umile asilo all'uomo, all'animale.
9. Parlare a stento non gli fa vergogna.

8. Raccoglie dentro sè l'acqua pluviale.
8. Rapine, offese solamente ei sogna.
8. Piccolo avanzo, che ben poco vale.
9. Che raffreddar ti fa, non è menzogna.

8. Non a tutti lo scorgi sulla testa.
8. L'adopra il cuoco, piace al fanciulletto.
9. Un animale che talor molesta.

8. Consuma, accomodando, e fa sottile.
8. Può dar di prospettiva grande effetto.
9. Alla sua caccia non andrebbe il vile.
9. Bacchetta umile.
11. Compagnia di persone in qualche impresa.
12. Arreca, in general, molestia e spesa.

(*Svarione, incerato, ricovero, straniero, cisterna, invasore, sciavero, riscontro, tricorno, conserva, rosicante, arrotino, scenario, carnivoro, consorteria:* CONTROVERSIA (Dalla *Diana d'Alteno).*

4° — PAROLE A PIÙ SENSI.

Parole a più sensi diconsi quelle che hanno doppio oppure significato multiplo.

Questo esercizio, o meglio, passatempo, si raccomanda in modo particolare ai giovanetti, perchè esercita a meraviglia la loro mente e ne arricchisce le cognizioni, insegnando i vari significati di una stessa parola.

Quando il vocabolo scelto si presta a due significati soli dicesi *bisenso; polisenso* invece quando ha più significati.

Non tutte le parole si prestano al doppio senso; queste devono essere scelte tra i vocaboli che hanno un significato radicalmente diverso.

Esempio: LIRA, strumento o moneta.

Gli aggettivi e le voci di verbo, osserva giustamente il signor Tolosani, facilmente creano bisensi e polisensi, sicchè non resta difficile, anche al non esperto, di trovare vocaboli atti a fornire il duplice senso cercato.

Le regole che governano l'enimma disciplinano anche questo giuoco, ad eccezione degli aggettivi e dei verbi, nel qual caso le voci possono far parte

del discorso nello svolgimento del giuoco, ed allora le parti possono chiamarsi: *primo, secondo, terzo,* ecc., come le parti di una sciarada.

Esempi di parole a doppio senso:

L'Ordinanza *(Ordine e militare).*

« Certe stranezze chi le capisce?
V'è chi *comanda* mentre *ubbidisce* ».

(Dalla *Diana d'Alteno*). Ernani.

I Regali *(Doni* e *da re).*
Il Prossimo *(Vicino* e *simile).*
Il Mandarino *(Chinese* e *frutto).*
La Gru *(Uccello* e *macchina).*

5° — I rebus.

La figura della tavola, la quale precede questo capitolo V, è prova che, senza risalire a' tempi antidiluviani, i *rebus* erano conosciuti e praticati su larga scala dai nostri vecchi, che si dilettarono, come e quanto gli antichi, a nascondere il pensiero loro sotto la forma di un enimma figurato.

Dal *rebus,* taluni affermano, derivò la *crittografia;* benchè tal'altri sostengano il contrario con maggiore efficacia e miglior ragione. Ma ciò non riguarda noi, che ci accontenteremo di riassumere brevemente la storia del *rebus,* una storia curiosissima e che dovrebbe anche procacciare diletto all'uomo intelligentemente indagatore che si accingesse a studiarla.

I mezzi per risolvere il *rebus* moderno non hanno più nulla di comune con quelli che gli Egiziani devono avere usato per decifrare i simboli delle loro Piramidi, benchè il *geroglifico* egiziano abbia molta affinità col *rebus* moderno.

I *rebus* ebbero studiosi e cultori specialmente in Italia nei secoli XVI e XVII, dove Giovan Batta Palatino pubblicò nel 1549, coll'approvazione del santo Padre Paolo III, un « *libro nuovo per imparare a scrivere con cifre figurate* » (un libro ricercatissimo anche oggi dai bibliofili), le quali figure sono veri e propri *rebus;* e più tardi (verso il 1690) il solito *Mitelli*, bolognese, disegnò e fece incidere la tavola dei *rebus* che precede questo capitolo.

In Francia il *rebus* ebbe pure cultori nel secolo XVII, tra i quali emerse Mr. Tabourot (Des Accords).

La parola *rebus,* dice il Tolosani, dal quale, come ho confessato in precedenza, tolsi le note per questo capitoletto, pare che sia venuta in Italia dalla Francia dalla frase:

de rebus quae geruntur

raccolta di satire che gli scribi di Baroche, in Piccardia, leggevano nelle strade i giorni di carnevale, come da noi, in Toscana, il *bruscello,* al quale specialmente offriva (dico offriva, perchè il *bruscello* è caduto quasi completamente in disuso) argomento la rivalità tra borgate vicine, o la balordaggine o qualche difetto capitale di un terrazzano. Ma, come non era lecito dire e fare le cose chiaramente, la mascherata e i versi, quasi sempre cattivi, nascondevano ogni volta un *pensiero,* un *rebus,* niente difficile ad essere indovinato.

Soppressi in Francia gli scribi (una specie di *cantastorie* napoletani), rimase la parola *rebus* con la quale continuossi a indicare qualche pensiero *colle cose* conseguienti all'origine della parola.

Il dottor Hochmann nel 1861 in certe sue *Indagini sul rebus* sostenne che questa forma figurata di nascondere, sia pure per semplice diletto, il pensiero, era anche e forse prima che in Italia e in Francia conosciuta in Germania e in Inghilterra.

Io non vo' insorgere contro il dottore Hochmann; me ne guardo bene!... Ma al dottore tedesco potrebbe accadere quanto è successo agli immortali francesi e inglesi, che per due secoli o tre si sono palleggiati l'onore dell'invenzione del biliardo, che il Fanfani provò con documenti essere il *giuoco delle gugole,* il biliardo d'oggi, italiano d'invenzione.

Il *rebus* però visse stentatamente fino all'ultimo quarto del secolo XIX, perchè negli ultimi venticinque anni del secolo passato il *rebus* illustrato ha raggiunto la perfezione, rappresentando veri e propri quadri, dove un concetto d'arte non manca; mentre quello a lettere sole ha cercato di comporre una frase, la quale abbia un senso determinato, indipendente da quello della frase risolutiva del *rebus.*

Veniamo ad un esempio:

ROSA NON NOTA PRIMA DELL'ESTATE.

Un fiore (rosa) *non fa* (nota) *primavera* (prima dell'estate). — Esempio di Albano Usigli.

Il *rebus* moderno è un giuoco nel quale varie lettere, o varie parole, o varie figure, oppure: lettere, parole e figure sono disposte in modo da formare uno o tanti gruppi parziali, i quali, tradotti (considerando le *relazioni* tra le lettere che li compongono) dànno origine a parole o a frasi intiere o tronche, le quali, riunite, formano la frase intiera che scioglie la questione.

$\mathrm{T_{AA}T}$ C (tra linee)   S (tra linee)   RAI

Intimi amici, miseria divide.
(In T imi A; mi CI; mi S è; RI A divide).

Le *relazioni* tra le lettere sono innumerevoli. Ecco gli esempi delle più comuni:

Relazioni di posizione. — Sono quelle indicate con le parole *chino, china, inclinata, eretto, ritto, diritto, rovescio, pende, giace, al suolo, steso, disteso, giacente, in terra, al rovescio, al contrario*, ecc. Esempio:

DDD *A* ⅂I
o

Ogni diritto ha il suo rovescio
(Ogni D ritto; A; IL su O rovescio).

Relazioni di spostamento. — Sono quelle decise dalle parole *su, giù, sotto, sopra, imo, basso, qui, là, entro, fuori, alto, vicino, lontano, presso, a lato, distano, dopo, avanti, prima, poi*, ecc. Esempi:

$P^{E^{R}}$	A I	D AO
Giù per su	*Imalaia*	*Sottodiacono*
(Giù P; E; R su	(Ima la I; A)	(Sotto DI A con O)

Relazioni matematiche. — Quando si profitta dei segni algebrici + (*più*); — (*meno*); < (*minore*); > (*maggiore*); : (*o*) · o × (*per*); :: (*come*); = (*o, eguale* o *come*); e infine l'*esponente* (*a, ad, all, agli*, ecc.). Esempi:

+
In una parte più o meno altrove

P^{RT}	M^{OO}	:: TA	=LI=	S·×O
Parti	*Maglio*	*Cometa*	*Olio*	*Sperpero*
(P A R TI)	(M agli O)	(Come T, A)	(OLIO)	(sperpero)

Relazioni grammaticali. — Date dalle particelle *in, fra, tra, nel, nello, di*, o dalle voci di verbo *sono fatte, o sono di, fatte con, date da*, ecc. Esempi:

$L^{E}L$	VLLOI	OCANO
Frale	*Travicello*	*Cannello*
(Fra L, E)	(Tra V I c'è LLO)	(CAN nell'o)

Relazioni musicali. — Allorchè le lettere rappresentano delle note della scala musicale o sono in esse o per esse.

Flauto	*Parentela*	*Solfatara*
(F la, ut O)	(P à re; NT è la)	(Sol, fa, TA, RA)

CAPITOLO VI

ROMPICAPO, PAZIENZE, SOLITARI.

A) I ROMPICAPO.

Claudio Gaspare Bachet de Méziriac nel 1613 fece stampare a Lione un suo curiosissimo libro in-8°, che ha per titolo: *Recueil de problèmes plaisants et délectables qui se font par le nombres.* E se i problemi non sono assolutamente *piacevoli* e *dilettevoli,* appagano però la curiosità.

I pochi problemi che qui riporto li ho tolti da Bachet, e sono tutti:

1° — Salvare la capra e il cavolo.

Si tratta, a chi non lo sa, di traghettare successivamente un lupo, una capra e un cavolo con una barca appena capace di accogliere il barcaiuolo, il cavolo, e una sola delle due bestie.

Cosa dovrà fare il pover'uomo per impedire che il lupo mangi la capra, e questa il cavolo?

La soluzione è trovata. Egli trasporterà sulla riva opposta prima la capra; tornerà indietro solo e rifarà il traghetto con il lupo o con il cavolo. Il ritorno del secondo viaggio lo farà in compagnia della

capra, che lascerà sulla riva, per caricare il cavolo o il lupo. Compiuto il terzo viaggio tornerà solo, caricherà di bel nuovo la capra, che non si sarà trovata *mai sola* nè col cavolo, nè col lupo.

2° — Il traghetto dei fanti.

Un capitano, volendo far passare la propria compagnia da una sponda all'altra di un fiumiciattolo, si torturava il cervello per non ricorrere al guado assai pericoloso pe' suoi soldati. Scorti sulla riva due fanciulli che conducevano una piccola barchetta, capace appena di contenere un soldato, pensò di servirsi di quel microscopico galleggiante per compiere il divisamento suo.

Ordinò a' due ragazzi di approdare alla riva opposta e, quivi giunti, uno scenda, l'altro riconduca la barchetta. Allora fa passare un soldato e l'altro fanciullo riconduce il galleggiante; al terzo viaggio ripassano i due fanciulli ed uno solo torna indietro con la barca, sulla quale passa un altro soldato. Alternando così i ragazzi e i soldati, alla fine della giornata il bravo capitano aveva trasportato sull'altra sponda la sua compagnia. Il nemico non c'era!...

3° — Una traversata pericolosa.

Tre gentiluomini si posero in viaggio conducendo seco ciascuno un servo. Giunti alla sponda di un fiume dovevano traghettarlo con una barca capace di contenere solamente due persone. I tre viaggiatori sapevano che i loro servi avevano complottato di uccidere uno o due padroni per derubarli, se due di essi si fossero trovati con un solo padrone, o se tutti e tre fossero rimasti con due padroni.

Il problema che si presentò ai padroni fu di cercare la maniera per la quale i servi non si trovassero in maggioranza nè sull'una nè sull'altra riva, e neppure sulla barca.

Dopo aver pensato bene e a lungo, tra le varie soluzioni che si presentarono loro ci fu questa:

Prima fecero passare sulla sponda opposta due servi; uno scese, l'altro ricondusse la barca; il secondo viaggio fu fatto da due servi di cui uno tornò indietro con la barca; al terzo viaggio passarono due gentiluomini, uno dei quali tornò con il servo; il quarto viaggio fu fatto da due gentiluomini che rimandarono la barca per mezzo di un servitore, e così i tre padroni poterono salvare la borsa e la vita dalla rapacità dei servi loro, che raggiunsero i signori, traghettando ancora due volte il fiume.

4° — I TRE MARITI GELOSI.

Tre mariti gelosi si mettono in viaggio con le rispettive mogli. Nessun incidente ha turbato le delizie del viaggio sino al momento di dover passare da una riva all'altra di un fiume, sopra una barca nella quale non possono stare più di due persone.

Nessuno dei mariti intende di lasciare la propria moglie in compagnia di due uomini, mentre il marito si trova sulla sponda opposta.

Mentre i tre mariti discutono, e le donne se la ridono, una di queste fa:

— Siete ben sciocchi, voi uomini; vi perdete in bizze e in discussioni e non cercate la maniera di risolvere la cosa. Guardate come si fa!

E in così dire, presa la mano di una compagna, montò con essa in barca, traversò il fiume e, depostala a riva, tornò donde era partita.

Fatta entrare in barca l'altra compagna, remando,

la condusse presso la prima e tornossene indietro con la barca, scese e se ne stette col proprio marito, mentre gli sposi delle due donne già passate compivano il terzo viaggio. Uno scese sulla riva e l'altro, fatta montare la propria moglie, tornò al luogo di partenza. Il quarto viaggio fu fatto da due mariti, che lasciarono le mogli sole alla riva. La terza donna ricondusse da sola la barca e fece il quinto viaggio con una compagna, che depose a riva per andare a prendere l'altra e traghettarla presso il marito.

5° — La traversata di quattro mariti gelosi e delle mogli loro.

Se non ci credete, andate a consultare il *Trattato di Aritmetica* di Nicolò Tartaglia, che ha cercato di risolvere il problema di quattro mariti gelosi che, viaggiando con le relative mogli, vollero passare all'altra riva di un fiume con una barchetta capace di due persone sole. Trovarono, i buoni mariti, che il passaggio a quelle condizioni non era possibile. Però lo sarebbe stato se la barca ne avesse potuto contenere tre. A forza di ripieghi vi riescirono; ed allora fecero passare tre donne, affinchè una riconducesse la barca; al secondo viaggio passarono due donne ed una tornò a riva con la barca; questa restò con suo marito durante il terzo viaggio che venne fatto dagli altri tre uomini, uno dei quali tornò a prendere la coppia solitaria... accompagnato dalla moglie. Il quarto viaggio fu fatto da due uomini e una donna, che se ne tornò indietro con la barca per ricondurre sull'altra riva, nel quinto viaggio, l'amica restata ad attenderla. Ma, questo problema è simile al precedente. È vero; ma non sono io che l'ho rubato al Tartaglia, sibbene il Bachet, che ci si è fatto bello!.. Ed è per questo che li ho messi uno vicino all'altro.

6° — I PONTI E LE ISOLE.

Leibnitz e Euler [1] studiarono, tra le molte altre cose, il caso nel quale fosse possibile di passare un fiume traversando una volta sola su ciascuno dei ponti che univano le due rive di un fiume, o quelle di isole, o che univano quelle di più isole tra di loro.

Euler, dopo lungo studio, venne a questa conclusione:

Si contano quanti ponti sboccano su ciascuna riva del fiume, o di ciascuna isola. Si prende nota dei totali differenti ed il problema è impossibile quando si riscontrano più di due totali pari. Ma, al contrario, può risolversi favorevolmente:

1° quando i totali sono pari (ed allora la partenza può aver luogo da un ponte qualunque);

2° quando si hanno due totali dispari, ed allora il ponte di partenza deve scegliersi in una regione che ha dato un totale dispari, e quello di arrivo sull'altra, o inversamente.

Nel 2° caso, per tracciare la strada da seguire, si sopprime, col pensiero, il maggior numero di copie di ponti che conducono da una regione ad un'altra, e quando, così operando, si è diminuito il numero dei ponti si cerca di stabilire la traccia del cammino da percorrere coi ponti che sono rimasti. Ciò fatto, si ristabiliscono i ponti soppressi immaginariamente.

Ecco il famoso *Problema dei ponti di Koenigsberg*, sul quale Euler scrisse una memoria.

Per Koenigsberg, città ricca e popolosa della Prussia, passa il Pregel, grosso fiume che a' tempi di

---

(1) Euler Leonardo, celebre matematico di Riehen (Cantone di Basilea), visse dal 1707 al 1783. Leibnitz Goffredo matematico di Lipsia (1646-1716).

Euler era attraversato da sette ponti disposti come nella fig. 37. Si poteva disporre il proprio percorso in maniera di passare su ciascun ponte, ma una volta sola? Dopo lungo Euler si rispose: *no!* in base al calcolo seguente:

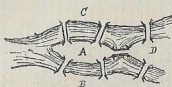



Fig. 37.
Il porto di Koenigsberg nel 1739

sull'isola *A*	sboccano	. . . .	5 ponti
sulla riva *B*	»	. . . .	3 »
sulla riva *C*	»	. . . .	3 »
sull'isola *D*	»	. . . .	3 »

Più di due totali sono dispari, quindi il problema è insolubile.

Come secondo esempio, prendiamo la capitale

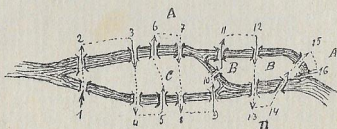



Fig. 38. — I ponti dell'Isola di Saint-Louis della Cité.

francese. La Senna era traversata dai ponti segnati nella fig. 38 e che mettevano in comunicazione una

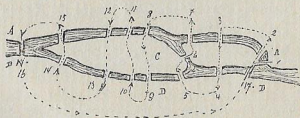



Fig. 39.

riva con l'altra, una riva con le isole, e queste tra di loro.

Il problema propostosi era:

È possibile tracciare il proprio cammino in maniera da passare su tutti i ponti, ma una volta sola?

Chiamiamo *A* la sponda destra del fiume; *B* l'isola di Saint Louis; *C* la città e *D* la riva sinistra della Senna.

Su *A* sboccano, partendo dal n° 1 (a Est) 8 ponti; su *B* sboccano 7 ponti; su *C* ne sboccano 10; su *D* ne dànno 7. Si hanno dunque due pari e due dispari. Le figure 38 e 39 ne dànno la soluzione grafica, ciò che risparmia di perdersi in parole.

7° — Il numero preferito.

Scrivonsi le cifre da 1 a 9 sopprimendo l'8. Se codeste cifre si moltiplicano per 9 si avrà il prodotto formato da tanti 1; per avere il prodotto formato da una serie di 2 si moltiplicherà per 18; per ottenere una serie di 3 si moltiplicherà per 27 e così di seguito coi multipli di 9.

Esempi:

	12345679 × 9		12345679 × 18
			98765432
			12345679
Prodotto:	111111111	Prodotto:	222222222

8° — Il servo infedele.

Un signore comprò 64 bottiglie di vino e con l'aiuto del servo le ripose in cantina disponendole in modo che contate risultavano 18 per ogni lato. Il servo, che non disdegnava il vino del padrone,

a tre riprese portò via 24 bottiglie, ed il padrone sebben vigilasse non se ne accorse, poichè contando e ricontando le bottiglie ne aveva diciotto per ogni lato.

Come accadde ciò? È semplicissimo. Il servo beone era anche matematico. Egli tenne conto dell'avviso padronale che le bottiglie contate dovevano dare per ogni lato sempre 18, e cioè:

1°

2	14	2
14		14
2	14	2

Egli ci pensò su e trovò il modo d'ingannare il padrone e defraudarlo, disponendo diversamente le bottiglie, così:

1° furto

4	10	4
10		10
4	10	4

2° furto

6	6	6
6		6
6	6	6

3° furto

8	2	8
2		2
8	2	8

9° — Il quadrato magico del quindici.

(Con le carte).

2	7	6
9	5	1
4	3	8

Volendo formare con 9 carte un quadrato la somma dei lati del quale sia quindici, si prendono le carte rappresentanti i punti dall'1 (asso) all'8 e si dispongono nel modo indicato in questo quadrato.

B) I SOLITARI.

1° — Il solitario francese.

L'invenzione di questo giuoco è attribuita a un prigioniero, condannato a vivere nella solitudine di una cella della Bastiglia, sul finire del secolo XVI. Per questo vien detto anche *giuoco francese;* benchè,

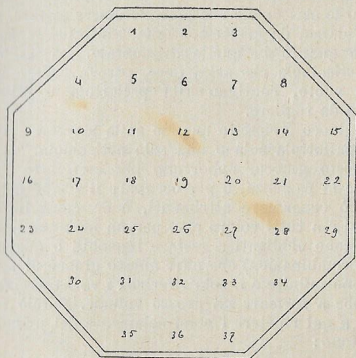



Fig. 40. — Tavoletta del solitario alla francese.

anche prima della sua invenzione, si giuocasse ovunque, pure in Italia.

Anticamente i numeri si scrivevano sopra un pezzo di carta, o col gesso, o col carbone sul pavimento, o sul piano di una tavola. Più tardi si ideò in Francia la *tavoletta,* di cui è qui riprodotta la figura,

la quale consiste in 37 fossette semisferiche e numerate, entro le quali si pongono pallottoline di vetro o di terra assodata; oppure ha 37 fori, pure numerati dall'1 al 37, entro i quali si caccia un'asticciuola lunga 4 o 5 centimetri, di legno, o d'osso, o d'avorio tornito.

E la tavoletta non è sempre ottagona; sovente è circolare.

Il giuoco consiste nel togliere una pallottola o una asticciuola qualsiasi; e nel togliere le pallottole o le asticciuole che possono essere saltate, come nella dama, da quella contigua, tanto nel senso verticale quanto in quello orizzontale. La pallottola o l'asticciuola che salta deve, perciò, cadere in un buco vuoto, contiguo alla pallottola o all'asticciuola da togliere.

Il giuoco è riescito quando sulla tavoletta rimane una pallottola sola o una sola asticciuola.

Questo giuoco, opportuno per esercitare lungamente la pazienza, o per occupare il tempo che non si può consumare altrimenti, è da consigliarsi ai biliosi e a tutti coloro che, per un malanno qualunque, sono obbligati a restare immobili o quasi.

Le combinazioni che offre questo giuoco di *pazienza* sono infinite e il solo riferirne i varî esercizi porterebbe a formare un grosso volume. Perciò mi limito a qui ripetere i nomi solamente dei principali, che sono:

1. Il triangolo di nove pallottole.
2. La croce di sei pallottole.
3. La croce di nove pallottole.
4. Il Calvario con quindici pallottole.
5. La cappa del camino.
6. La piramide con sedici pallottole.
7. Il pentagono.
8. L'equatore.
9. L'ottagono.

10. La croce e la corona.
11. La croce di Malta.
12. I quattro evangelisti e i dodici apostoli.
13. La lettera *E*.
14. La lettera *I*.
15. Adamo ed Eva nel paradiso terrestre.
16. Il giudizio universale.

2° — Il solitario inglese.

Il giuoco del solitario inglese somiglia molto a quello francese; ma di questo è più facile, perchè la

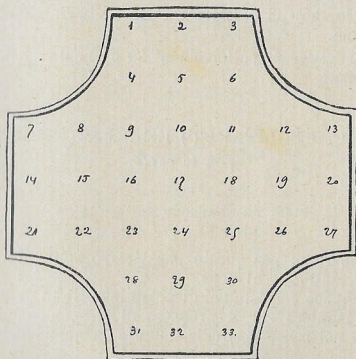



Fig. 41. — Tavoletta del solitario inglese.

tavoletta conta solamente 33 caselle o buchi, numerati e disposti come nella unita figura.

Nella condotta, il giuoco nulla ha di diverso da

quello alla francese; sibbene variano i problemi, dei quali i principali da risolvere sono:

1. Togliere la pallottola n° 10 e rimpiazzarla con la n°. 33.

2. Togliere la pallottola n° 4 e rimpiazzarla con l'ultima che rimane.

3. Togliere la pallottola n° 33 e sostituirla con quella che resterà ultima nel giuoco.

4. Togliere la pallottola n° 10 e rimpiazzarla con l'ultima.

5. Togliere la pallottola n° 17 e rimpiazzarla con l'ultima.

6. Togliere la pallottola n° 14 e rimpiazzarla con l'ultima.

7. Togliere la pallottola n° 29 e rimpiazzarla con l'ultima.

C) I SOLITARI [1] E LE PAZIENZE *con le carte.*

1° — IL QUADRATO DEL QUINDICI.

Occorrono, per questo passatempo solitario, nove carte, dall'*asso* al *nove*.

Il giuoco consiste nel disporre le carte in quadrato e in maniera che il prodotto di ciascuna colonna, tanto nel senso verticale, quanto in quello orizzontale, sia sempre eguale a 15.

---

[1] Mi limito ad accennare qui a pochi giuochi di pazienza, perchè l'editore di questa piccola Enciclopedia ha già pubblicato sull'argomento due eccellenti volumi: *Deux cents patiences Napoléon* (pagine XII-100) e *Le livre illustré des patiences* (pag. X-114).

2° — La profetessa.

Si prende un mazzo di trentadue carte, che si distribuiscono, scoperte, una a una come meglio talenta, dicendo o pensando per ciascuna: *sette, otto, nove*, ecc., *dama re, asso.*

Quando la carta corrisponde alla parola pronunciata o pensata, si toglie dal giuoco.

Esaurito il mazzo, si riprende e si continua l'appello e la chiama come sopra.

La *pazienza* riesce vittoriosa allorchè si riesce a togliere dal giuoco tutte le carte. Non sempre ci si riesce; però vi si riesce spesso, ripetendo a sazietà l'appello.

3° — Il su-e-giù.

Di un mazzo di 52 carte se ne formano 13 di 4 carte coperte ciascuno, disposti in linea orizzontale.

Si prende un mazzo qualunque, e se ne scopre la prima carta, la quale si colloca sotto al primo mazzo se è un asso; sotto il secondo se è un due e così di seguito.

Quindi si scopre la prima carta del mazzo sotto il quale fu collocata la carta precedentemente scoperta, e come questa si colloca sotto il mazzo corrispondente al numero rappresentato dalla carta.

La *pazienza* continua ad esercitarsi in tal guisa, fino a tanto che tutte le carte non sono state scoperte; e si dice riuscita, quando ciascuno dei tredici mazzi riesce formato da quattro carte dello stesso valore.

4° — Le quattro stagioni.

Da un mazzo di 52 carte se ne prendono, a caso, dodici.

Sul tavolo se ne distribuiscono quattro scoperte. Se si presentano due carte dello stesso seme, si copre con un'altra carta e si continua fino ad esaurire le dodici carte.

Il giuoco non è riescito quando delle dodici carte ne rimangono in mano quattro di seme differente.

5° — L'esclusione successiva.

Un mazzo di carte da *picchetto*, del quale si sceglie un seme: per esempio, quello di *picche*.

In seguito, si dispongono sulla tavola quindici carte dalle quali, però, si ritirano tutte quelle di picche.

Le carte che restano si mescolano di bel nuovo con quelle del mazzo e si ripete ancora per due volte l'operazione precedentemente indicata.

La *pazienza* dicesi riescita quando si sarà potuto ritirare dal mazzo le otto carte di picche.

6° — Il numero fatale.

Occorre un mazzo di 52 carte. Si scoprono dieci carte e si scartano tutte quelle che, sommate insieme due a due, dànno la somma di tredici.

Perciò è opportuno tener presente che tutte le carte valgono i punti che esse rappresentano, eccetto le figure che hanno valore particolare. Così, il *fante* vale 11, la *donna* 12 e *due re* 13.

Man mano che si sommano e si scartano due carte, si rimpiazzano con altre due.

La *pazienza* sarà riescita quando si giungerà a scartare tutte le carte del giuoco.

7° — Il quadrato magico.

Consiste nel prendere gli *assi*, i *re*, le *donne* e i *fanti* di un mazzo di carte e nel disporli in quadrato e in tal guisa che su ciascuna linea orizzontale, o diagonale, o verticale, si abbiano quattro carte di valore diverso.

A	R	D	F	A (*Asso*).
F	A	R	D	D (*Donna*)
D	F	A	R	R (*Re*).
R	D	F	A	F (*Fante*).

8° — L'indeciso.

Per eseguire questo giuoco di pazienza è necessario adoperare un mazzo di carte da *picchetto*. Su di una riga orizzontale si dispongono, una accanto all'altra, sei carte. Queste carte servono di base discendente alle carte dello stesso seme.

Gli assi, man mano che sortono, vengono collocati al di sopra delle sei carte e servono a formare le quattro gerarchie di carte, ciascuna di un seme diverso, e che finiscono col re.

Le carte del mazzo vengono scoperte una a una e prendono posto o sugli assi, o nelle colonne discendenti che partono dalle 6 carte di base.

Quelle che non trovano un collocamento sono di-

vise in tre pacchetti, che si possono cambiare a piacimento.

La *pazienza* è riuscita quando si arriva a formare le 4 gerarchie.

9° — I QUADRANTI.

Si prende un mazzo di 52 carte, dal quale si tolgono i 4 re.

Uno di questi re si colloca nel mezzo della tavola; quindi, una ad una, si scoprono le carte e si collocano tutte attorno al re disponendole, in numero di dodici, come le ore di un quadrante, alternando il colore. Il *fante* si calcola 11 e la *dama* 13.

Disposto il quadrante, si continua a scoprire le carte collocando gli *assi* sugli *assi*, i *due* sui *due*, ecc., i *fanti* sui *fanti*, ecc., avendo però sempre cura di alternare i colori rossi e nero.

Esaurito il mazzo si ha diritto di riprendere e di distribuire le carte ancora una, due o tre volte.

La *pazienza* è riescita, quando si giunge a collocare tutte le carte.

10° — I MALFATTORI.

Per esercitare questa pazienza occorrono due mazzi di 52 carte.

Si scoprono le carte una ad una e si dispongono una di seguito all'altra.

Nella distribuzione si scartano tutte le carte che vengono a trovarsi tra le altre due dello stesso seme o del medesimo valore. Questo scarto si fa man mano che si scoprono le carte, e, man mano che si toglie una carta, si occupa il vuoto lasciato, trasportando le carte di destra.

Esaurito il mazzo, se rimangono ancora carte sulla

tavola, si prende l'ultima carta di destra e si porta a sinistra dell'ultima della parte opposta, scartando quelle che vengono a trovarsi tra due carte dello stesso colore o valore.

La *pazienza* sarà riescita allorquando il solitario avrà potuto scartare tutte le carte.

D) PAZIENZE COL DOMINO'.

1° — LE PROPRIETÀ NUMERICHE DEL DOMINÒ.

È risaputo che il valore medio delle tessere del dominò è eguale al doppione maggiore. Così per un giuoco di dominò limitato al sei, il valore medio delle tessere è 6.

Il numero delle tessere di un dominò, limitato al doppio sei, è eguale alla metà del prodotto di $7 \times 8 : 2 = 28$; per un giuoco limitato al doppio sette, invece, si avrà $8 \times 9 : 2 = 36$.

La somma totale dei punti delle tessere di un giuoco di dominò, limitato al doppio sei, è eguale a $6 \times 7 \times 8 : 2 = 168$; se il giuoco è limitato al doppio sette si avrà: $7 \times 8 \times 9 : 2 = 252$.

2° — LE CURIOSITÀ DEL DOMINÒ.

Indovinare una tessera pensata. — Una persona pensa una tessera del dominò. La si prega di raddoppiare il primo punto, e di aggiungervi un numero qualunque; si fa quintuplicare il risultato ottenuto ed al prodotto si fa aggiungere il secondo punto della tessera pensata. Quindi si domanda il totale. Per indovinare la tessera pensata, basta sottrarre cinque volte il numero qualunque aggiunto, e la differenza darà un numero di due cifre, di cui la prima

rappresenterà il primo punto della tessera, la seconda il secondo.

Esempio: Il numero pensato dato da aggiungere sia 8, e la persona che ha pensato la tessera annunzi un totale di 85. Da 85 si sottragga mentalmente 5 volte 8, cioè 40; resta 45, per cui la tessera pensata sarà il 4-5.

3° — Indovinare le estremità di un giuoco di dominò.

Se le tessere vanno sino al doppio sei, è facile convincersi che se si dispongono tutte le tessere una accanto all'altra, coprendo man mano le finali, si dovrà necessariamente formare con esse una catena consecutiva. Da ciò risulta, che se si toglie dal giuoco una tessera, il 4-5 per esempio, le estremità della catena interrotta saranno date da un 4 e da un 5.

Chi non conosce questa *proprietà* del giuoco del dominò, rimane sorpreso quando una persona, dopo aver mescolato le tessere, lo invita a disporle come meglio crede, annunciandogli i punti rappresentati dalle due estremità della catena [1].

4° — Le disposizioni rettilinee del dominò.

A chi non sa come cacciar la noia consiglio un giuoco di... pazienza con il dominò; di formare, cioè, tutte le combinazioni di cui sono suscettibili di prendere le tessere del dominò le une in rapporto alle altre.

Sono convinto che ben presto abbandonerà l'im-

---

(1) Il sieur Bachet, un paio di secoli fa, scrisse appunto un trattato sui problemi *plaisables et délectables* del giuoco del *dominò*, dal quale ho tolte molte di queste note.

presa ardua, perchè tali combinazioni sono in numero colossale.

Reiff che si è occupato della questione [1], ha trovato che, se non si tien conto nè dei doppioni nè del senso o verso delle tessere, il numero delle combinazioni per 28 tessere è di 129.976,320! Ma, se si tien conto dei doppioni e del senso delle tessere le combinazioni raggiungeranno la cifra di 15.918.459.863.040.

Ora, se per fare ogni combinazione occorresse un minuto, ci vorrebbero 30 mila anni per farle tutte. Se c'è qualche appassionato che volesse tentare la riprova, la faccia... se il tempo non gli manca!

5° — Le tessere magiche del dominò.

Con 28 tessere si possono formare *quadrati magici* di 9, di 16 o di 25 caselle.

1° Quadrato di 9 caselle.

Il problema da risolvere è il seguente: disporre le sette bianche e due altre tessere, opportunamente scelte, in un quadrato di nove caselle, ed in maniera che la somma dei punti delle tessere comprese in una linea orizzontale, in una colonna, o diagonalmente, sia sempre la stessa.

6-1	0-0	5-0
2-0	4-0	6-0
3-0	2-6	1-0

Fig. 42.

La somma data da ciascuna linea è di 12 punti. Ma si può fare anche con i sette assi; ed allora si sostituiscono i sette bianchi con i sette assi corrispondenti e l'1-6 e il 2-6 con il 2-6 e il 3-6. La somma costante sarà 15.

E, così operando, si possono ottenere quadrati magici con i 2, con i 3 e con i 4; e la somma costante sarà volta a volta di 18, di 21 e di 24.

---

(1) *Nouvelles annales de mathématiques* (t. VIII, p. 74).

2° Quadrato di 16 caselle.

Il problema da risolvere è: disporre le bianche con tre altre tessere, opportunamente scelte, in un quadrato di sedici caselle e in maniera che la somma delle linee orizzontali, delle colonne verticali e delle diagonali sia sempre la stessa.

2-6	1-2	1-3	0-3
1-4	0-2	3-6	1-1
0-5	1-5	0-1	0-6
0-0	2-5	0-4	1-6

Fig. 43.

Ecco una delle tante soluzioni (fig. 43).

La somma costante è 18.

3° Quadrato di 25 caselle.

Il problema è simile ai due precedenti, ed eccone una delle varie soluzioni:

La somma costante è 25. Le tessere mancanti sono 6-6, 6-5, 5-5 (fig. 44).

3-5	0-3	0-6	2-2	5-1
1-1	3-2	6-1	4-5	4-0
6-2	4-6	0-0	2-1	2-4
6-1	3-1	5-2	6-3	3-3
4-4	4-1	3-4	0-2	0-5

Fig. 44.

NB. — Qui non si parla di molti altri *quadrati magici,* tutti a base di numeri, ecc., perchè ne parla a dovizia il libro Ghersi-Valerio nei suoi *1200 giuochi semplici, dilettevoli, di fisica, di chimica, pazienza, e abilità eseguibili in famiglia* (1).

(1) Il libro prezioso e interessantissimo, di 462 pagine, è illustrato con 833 figure. Lo ha pubblicato l'Hoepli (1929) L. 28.

6° — Le alternate.

Disporre orizzontalmente 25 tessere in maniera da formare cinque file orizzontali di quadrati o caselle e dieci verticali, onde il totale di ciascuna colonna verticale sia alternativamente 16 e 17 o 14 e 13,

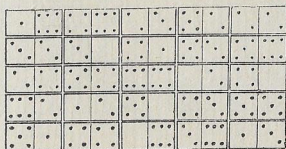



Fig. 45. — Le alternate.

mentre i totali delle file orizzontali sieno tutti eguali.

Questo problema rassomiglia a quello precedentemente risolto delle 25 caselle, e presenta, come quello, parecchie soluzioni. Eccone una delle tante, per la quale si ha che i totali verticali sono alternativamente 16 e 17 e quelli orizzontali tutti 33 (fig. 45).

7° — Le quadriglie *(pazienze).*

Le *pazienze,* addimandate anche *quadriglie del dominò,* sono figure formate con le 28 tessere del giuoco di dominò. La disposizione deve dare 14 caselle o quadrati (formati da 4 metà di tessera) nei quali lo stesso punto deve essere ripetuto quattro volte.

Di queste *quadriglie* se ne possono avere, con molta pazienza, circa 500 mila.

Le quattro soluzioni riprodotte alle fig. 46, 47, 48 e 49 servono di tipo a 342.720 quadriglie.

1

Fig. 46.

2

Fig. 47.

3

Fig. 48.

4

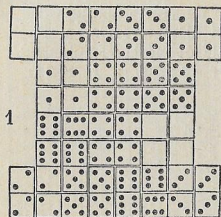
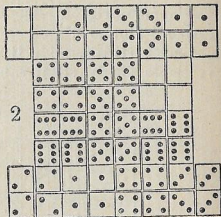
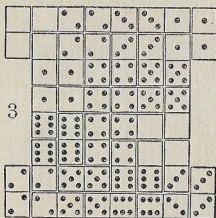
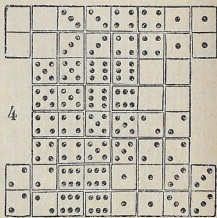



Fig. 49.

Se si rappresenta un quadrato di 4 bianche con 0
» » » » 4 assi con 1
» » » » 4 due con 3
» » » » 4 tre con 3
» » » » 4 sei con 6

0		2		3		1
	1		4		5	
	6		4		0	
2		6		6		3

Fig. 50. — Tipo I.

0		2		4		1
	1		3		5	
	6		4		0	
2		5		6		3

Fig. 51. — Tipo II.

0		2		4		1
	1		5		6	
	3		4		0	
2		6		4		3

Fig. 52. — Tipo III.

0		2		4		1
	1		5		6	
	3		5		0	
2		6		4		3

Fig. 53. — Tipo IV.

0		2		4		1
	3		5		0	
	1		5		6	
2		6		4		3

Fig. 54. — Tipo V.

0		4		5		1
	1		3		2	
	6		5		0	
2		4		6		3

Fig. 55. — Tipo VI.

0		4		5		1
	1		6		2	
	3		5		0	
2		4		6		3

Fig. 56. — Tipo VII.

0		4		5		1
	1		6		2	
	3		6		0	
2		4		5		3

Fig. 57. — Tipo VIII.

il primo tipo (fig. 46) fornisce le 8 soluzioni semplici delle figure 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57.

Il tipo secondo (fig. 47) dà luogo a 4 soluzioni semplici; il terzo (fig. 48) a 14, e il quarto (figura 49) a 8; totale 34 soluzioni.

Fig. 58.

Però, in ciascuna soluzione si può mutare il posto di un quadrato qualunque con quello di un altro, ed ecco derivare da ciascuna delle 34 soluzioni, ora dette, una infinità di altre *quadriglie,* il numero delle quali è pari al numero degli scambi rettilinei di sette oggetti nei quali il prodotto dei sette primi numeri sia 5040.

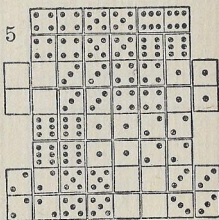
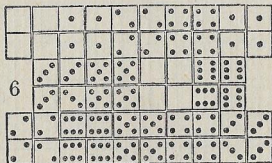



Fig. 59.

Le 34 soluzioni offriranno dunque (34 × 5040) 171.360 quadriglie differenti, totale che s'ha da raddoppiare a causa delle soluzioni ottenute per simmetria, e così si avrà un totale di 342.720 quadriglie.

Come ho già accennato, sonvi altre figure di qua-

driglie e ne dò un esempio nella figura 58 (tipo 5) in cui le disposizioni essendo simmetriche solo in

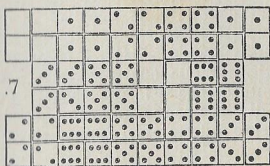



Fig. 60.

rapporto ad un asse orizzontale, non dànno che una soluzione sola.

Però la fig. 59 (tipo 6) offre 11 soluzioni semplici e la figura 60 (tipo 7) ne offre 8.

8° — La piramide.

Colle tessere del dominò si possono fare altre pazienze, dette *piramidi,* e cioè disporre le 28 tessere a piramide come nella figura 61, nella quale la

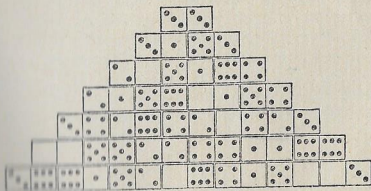
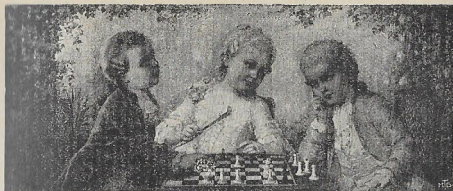



Fig. 61.

somma dei punti su ciascuna riga orizzontale sia sempre eguale a tante volte 3 quante sono le mezze tessere comprese nella riga calcolata.

La fig. 61 dà una delle soluzioni di questo problema.

Esaminando la figura data, è facile scorgere che l'asse verticale taglia quattro tessere e che queste sono appunto di quelle la somma delle quali dà 6; e che, per di più, due tessere qualunque simmetriche (relativamente a detto asse) dànno sempre un totale di 12.

Ora, scambiando insieme due delle quattro tessere divise dall'asse, o due coppie simmetriche, si avrà che la figura 61 può offrire la bellezza di 17.280 soluzioni differenti.

CAPITOLO VII

I GIUOCHI SULLA SCACCHIERA.

SCACCHI, DAMA, TAVOLA REALE, MULINELLO, ecc.

1° — Gli scacchi.

Sul giuoco degli scacchi è stato scritto addirittura una biblioteca. Tra gli ultimi lavori che di questo giuoco trattano, mi compiaccio di annotare quello del signor A. Seghieri [1], al quale libro rimando il lettore, al quale piacesse apprendere, profondamente conoscere, questo difficile per quanto intellettuale e divertentissimo giuoco. Perciò, qui mi limito a enumerare le principali norme che lo governano.

Le battaglie con gli scacchi, il re de' giuochi, si combattono sullo scacchiere, o damiere, o tavoliere, eguale, preciso a quello sul quale si giuoca a dama

---

[1] Manuali Hoepli. *Il giuoco degli scacchi* di A. Seghieri, 4ª edizione a cura di E. Miliani, di pagine VIII-550 con 191 illustrazioni, Hoepli, Milano, 1914, L. 5,50.

all'italiana, (fig. 62) composto di 64 caselle, o quadrati, di cui 32 sono bianchi e gli altri neri, disposti alternativamente.

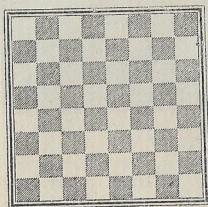



Fig. 62. — La scacchiera.

Per giuocare la partita a scacchi, lo scacchiere deve essere collocato tra i due giuocatori in maniera che la casella nera d'angono risulti a sinistra di chi giuoca.

Gli scacchi si giuocano con trentadue pedine di cui metà sono bianche e metà sono nere. Ma non tutte le pedine hanno la stessa foggia, nè il medesimo nome, e perciò si ha che ciascun partito giuoca con:

1 re
1 regina
2 alfieri
2 cavalli
2 torri

addimandati *grandi pezzi*

e 8 pedine o *pedoni* che possono essere simili a quelle della dama, o simili a birilli a larga base,

Fig. 63. — Le figure delle pedine o pezzi.

alti poco più di 4 o 5 centimetri. Ecco la figura dei *grandi pezzi* e dei *pedoni* (fig. 63).

Gli otto grandi pezzi si collocano sulla riga più vicina al giuocatore (la prima) nel modo seguente:

Il *re* deve essere collocato in mezzo, sulla quarta casella bianca (contando da destra), se appartiene al colore nero, e sulla quarta casella nera, se appartiene al colore bianco;

la *regina* prende posto nella casella contigua e a sinistra di quella occupata dal *re* dello stesso colore;

Fig. 64.
Come si dispongono i pezzi.

gli *alfieri* a destra e a sinistra del *re* e della *regina;*
i *cavalli* accanto agli *alfieri;*

le *torri* accanto ai *cavalli* nelle caselle che formano l'angolo.

Gli otto *pedoni* occupano le caselle bianche e nere della seconda fila dello scacchiere (fig. 64).

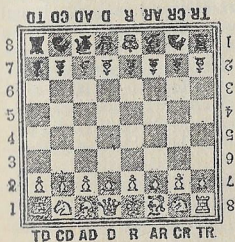



Fig. 65.
Notazione descrittiva degli scacchi.

La *casella* ove si alloga il *re* si addimanda *casella del re,* e quella ove vien collocato il *pedone del re* si chiama *seconda ca-*

sella del re; terza, ecc., e così di seguito le caselle che stanno davanti a quella del *re* [1].

Marcia o mosse dei singoli pezzi.

I *pedoni* avanzano perpendicolarmente alle basi della scacchiera, in linea retta, verso il giuoco dell'avversario. Essi non possono retrocedere mai. Alla *prima mossa* ogni pedone può avanzare di uno o di due passi (caselle). Ma dopo la prima mossa ciascuno di essi rispettivamente s'ha da accontentare di un passo solo per mossa.

Un pedone prende ogni pezzo posato diagonalmente al suo cammino.

Quando un pedone bianco nella prima mossa fa due passi, o quando un pedone nero siasi avanzato tanto da prendere il pedone bianco, nel caso che abbia fatto un passo solo, il pedone nero non può prenderlo.

Questo canone di giuoco si addimanda *pigliare* o *prendere* di *passaggio.* E perciò il pedone nero non può allogarsi sulla casella nella quale riposa il pedone bianco sibbene dovrà allogarsi su quella in cui si sarebbe trovato, se invece di due avesse fatto un passo solo. Per ultimo, se il pedone arriva alla base della scacchiera dove si trovano i grossi pezzi dell'avversario, esso diventa una dama o qualsiasi altra pedina a seconda del desiderio del giuocatore a cui appartiene e questa pedina ha, nel seguito della partita, il valore e il cammino che dal proprietario le venne assegnato.

Le *torri* avanzano in linea retta, tanto nel senso

---

[1] Abbreviazioni della scaccografia descrittiva:

R.	significa	*Re*	C.	significa	*Cavallo*
D.	»	*Donna*	A.	»	*Alfiere*
T.	»	*Torre*	P.	»	*Pedone*

orizzontale, quanto in quello verticale alla casella che esse occupano. Vanno da una estremità all'altra di un sol passo o con più passi per volta. Mangiano tutte le pedine dell'avversario che si trovano sul loro cammino; ma in tal caso, devono sostare nella casella della pedina presa.

I *cavalli* procedono obliquamente e saltano di tre in tre caselle di nero in bianco e di bianco in nero. Solamente il cavallo può scavalcare, passar sopra alle altre pedine.

Gli *alfieri* procedono sempre diagonalmente, ma non possono abbandonare mai il loro colore, bensì possono avanzare di una o di tutte le caselle che si trovano sulla linea del loro giuoco.

La *regina* può procedere in linea retta, orizzontale o verticale o diagonalmente. Avanza di una o di più caselle, ed ha perciò il cammino della *torre* e quello degli *alfieri*.

Il *re* non può muoversi che di una casella per volta ma in tutti i sensi. Però, quando si *arrocca* ne può fare due.

Arroccare o *roccare il re* si dice quando gli spazi fra esso e la *torre* sono vuoti e nè il *re* nè la *torre* sono stati per anco giuocati. Allora si avvicina la *torre* al *re*, e questi la salta per fare due invece di un passo solo.

Collocate le pedine al posto assegnato a ciascuna di esse, il primo a giuocare fa avanzare un pedone e l'avversario a sua volta un altro. Così impegnata la partita, la vittoria resta a colui che per primo avrà fatto (o dato) *scacco matto* al *re* avversario.

Dare o fare scacco matto vuol dire giuocare una pedina che minaccia di prendere il *re*. S'egli si salva è *scacco*; ma se non può giuocare senza essere preso, allora è *scacco matto*.

Regole che disciplinano il giuoco degli scacchi.

1. Quando un giuocatore tocca un *pezzo* è obbligato a fare la mossa con quello; e se lo posa sopra una nuova casella, non gli è più lecito di ritirarlo o di cambiar la mossa.

2. Se per errore o per qualsiasi motivo un giuocatore fa una mossa falsa, non è lecito di rimediare al fallo dopo che l'avversario a suo turno ha mosso, anche se il fallo vien rilevato o confessato.

3. Se un giuocatore commette errore nel disporre i suoi pezzi, sta nell'arbitrio dell'avversario di proseguire o di annullare la partita.

4. Quando un avversario dà o scopre uno scacco al *re* del giuocatore, senza avvertirlo, questi può lasciare il *re* ove si trova, fino a tanto che l'avversario non lo avverte.

5. Un *re* già mosso non può più *arroccarsi.*

6. È lecito domandare la *prova* di una mossa.

Brevi norme per la condotta di una partita.

Iniziato il giuoco con i *pedoni,* i pezzi importanti devono avanzare gradatamente per sostenerli.

I *pedoni* del *re,* della *régina* e degli *alfieri* avanzeranno per i primi, poichè è ritenuto da molti provetti giuocatori che in tal guisa si dà una migliore apertura al giuoco. Ma la ponderazione nello spingere avanti i pezzi non deve fare difetto, altrimenti il giuocatore rischia di perdere la sua mossa. Sopratutto, sia ben disposto il giuoco prima che la *regina* esca.

Lo *scacco* si dà solo quando può tornare di vantaggio, perchè l'avversario o potrebbe prendere il pezzo o respingerlo. Ciò equivale a perdita di mossa.

Quando il giuoco è serrato, molti saranno gli osta-

coli che impediranno la mossa dei *pezzi,* perciò sarà opportuno cambiare *pezzi* o *pedoni* ed *arroccare il re,* appena se ne presenta l'occasione. Contemporaneamente si cercherà di rendere difficile il giuoco dell'avversario, attaccando co' propri *pedoni* i *pezzi* di lui, se fu troppo sollecito nello spingerli innanzi.

I *pedoni* e i *pezzi* devono sostenersi scambievolmente e perciò il giuoco serrato sarà da consigliarsi specialmente per riprendere all'avversario un *pezzo* di pregio in cambio di quello che egli può averci conquistato.

Attaccare il *re* avversario con forze deboli è errore; ma se il *re* di chi ha la mossa sta per essere attaccato, senza potere a sua volta attaccare il *re* avversario, conviene offrire un cambio di *pezzi,* affinchè l'avversario perda la mossa.

Prima di muovere un *pedone* o un *pezzo,* si faccia una esatta ricognizione del giuoco contrario, onde sia facile sventare i colpi che il nemico potesse tentare come conseguenza dell'ultima mossa sua.

Se il proprio giuoco si presenta in condizioni favorevoli conviene perdere un *pezzo* o due pur di conseguire la vittoria.

Non si attacchi mai, se prima non furon ben considerate le eventualità tutte della prossima mossa avversaria. Quando un attacco può farsi con sicurezza, si rinunci a qualsiasi altro vantaggio che da un novello attacco si potrebbe ricavare.

La *regina* non accompagni il *re* suo in maniera da esporlo all'attacco, senza difesa, di un *rocco* o di un *alfiere,* altrimenti lo esporrebbe a scacco e la *regina* sarebbe perduta.

Si curi che il *cavallo avversario* non possa assaltare nello stesso tempo e *re* e *regina,* o *re* e *rocco,* o *regina* e *rocco,* o ambedue i *rocchi* propri. Ne' primi due casi dovendo il *re* porsi in salvo dallo *scacco,* o la *regina* o il *rocco* andrebbero perduti, e negli altri

casi uno de' *rocchi* in cambio di un *pezzo* di assai minor valore. Guai, se un *pedone* avversario, perduto di vista, inforca due *pezzi!*

Quando i due *re* si trovano arroccati da diverso lato, devono avanzare i *pedoni* fronteggianti il *re* nemico per attaccarlo. In tal caso si appoggi l'avanzata de' *pedoni* con altri *pezzi,* e più specialmente col *rocco* e con la *regina.*

È opportuno tendere un'imboscata assicurandosi un buon numero di mosse. Così, sarà di vantaggio collocare un *rocco,* un *alfiere* e la *regina* dietro un *pedone* o dietro un *pezzo,* onde, giuocando il *pedone* o il *pezzo,* si possa dare al *re* avversario *scacco scoperto.*

Un *pezzo* inferiore non deve fronteggiarsi con un *pezzo* di maggior valore, quando si possa riescire nel medesimo intento con un *pedone.*

Sul finire di una partita nella quale le due parti sono rimaste con due o tre pedoni solamente a' lati della scacchiera, il *re* deve cercare di guadagnare la mossa allo scopo di vincere la partita.

Si ricordi che se l'avversario resta sulla scacchiera con il *re* e un solo *pedone,* e il giuocatore con il *re* solamente, non sarà possibile che questi perda la partita se al *re* nemico oppone il proprio *re* tutte le volte che l'avversario mette il *re* direttamente davanti o ad uno dei lati del suo pedone, se tra l'uno e l'altro *re* evvi una casella sola.

Commetterà errore il giuocatore che coprirà lo *scacco* con un *pezzo* quando l'avversario possa spingergli contro un *pedone.*

2° — La dama.

Quando ho detto che il giuoco della *dama,* come quello degli scacchi, si perde nella profonda oscurità dei secoli, parmi di aver soddisfatto alle esigenze sto·

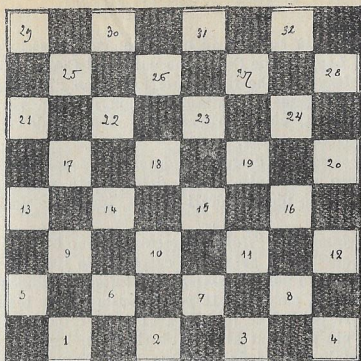



Fig. 66. — Damiere all'italiana.

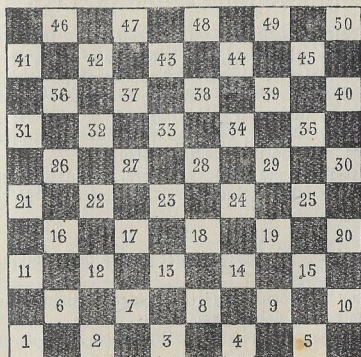



Fig. 67. — Damiere alla polacca.

riche del più curioso od appassionato giuocatore di *dama*. Leggere che Omero ne parla nel Canto I della sua *Odissea*, e che taluni attribuiscono l'invenzione di questo giuoco a Palamede, non aiuta a vincere una partita, nè a perderne con meno disdoro una ormai compromessa.

Lo *scacchiere*, detto pure *damiere* e *tavoliere*, è un quadrato risultante da un determinato numero di quadrati più piccoli, detti caselle, bianchi e neri alternati.

Nel *damiere all'italiana* le *caselle* sono 64 (fig. 66), ma in quello alla *polacca* le caselle sono 100 (fig. 67).

Nel giuoco con il *damiere all'italiana* i giuocatori dispongono, ciascuno, 12 *pedine* sulle *caselle* bianche delle tre prime file (dal n° 1 al n° 12 e dal n° 21 al n° 32) più prossime ai giuocatori; ma nel giuoco alla *polacca* le pedine da disporre sono 20 per ciascun giuocatore e si posano sulle caselle bianche segnate co' numeri 1 a 20 per un giuocatore e da 31 a 50 per l'altro.

Nel disporre il *damiere* o *tavoliere all'italiana* si osservi che gli *scacchi*, cioè le caselle n° 1 e 5, devono trovarsi sempre a sinistra del giuocatore. Nel giuoco alla *polacca* a sinistra dei giuocatori deve trovarsi, invece, la diagonale più lunga delle bianche (caselle 1, 6, 12, ecc., 50), che si addimanda appunto *polacca* e che dà il nome al giuoco.

Le pedine sono *bianche* e *nere*. Le bianche spettano tutte ad un giuocatore; le nere tutte al compagno.

Di alcune voci proprie nel giuoco della dama.

AVERE LA MOSSA. Diritto di fare la prima *mossa* al cominciare del giuoco.

La *mossa* nella prima partita spetta a chi fu desi-

gnato dalla sorte; nelle successive al vincitore dell'ultima partita.

BARATTARE, FARE BARATTO. Dare a mangiare uno o due pezzi all'avversario per mangiargliene altrettanti.

CHIUDERE, vuol dire mettere un pezzo avversario in condizione di essere mangiato, se mosso.

DAMA, addimandasi quella pedina che è pervenuta a collocarsi nella prima fila dell'avversario, la più lontana dal giuocatore a cui appartiene la pedina.

DAMARE UNA PEDINA, significa sovrapporre una pedina dello stesso colore a quella che è pervenuta a dama.

FARE GLI OCCHIALI, dicesi quando un giuocatore riesce a collocare una propria dama tra due pedine o dame avversarie, in maniera da poterne *mangiare* una.

LIBERARE. Accorrere con una dama o con una pedina in soccorso di un pezzo chiuso o in pericolo.

MANGIARE, vuol dire vincere una pedina, o più pedine, o dame all'avversario.

SOFFIARE O BUFFARE, significa: confiscare una *pedina* o una *dama* dell'avversario che, potendo prendere, non ha *mangiato*.

Regole del giuoco all'italiana.

1. Quando un giuocatore può mangiare e non lo fa, perde la pedina o la dama con la quale doveva mangiare.

2. Se da una parte una pedina o una dama possono mangiare una pedina e dall'altra parte due, è d'obbligo mangiare il più, pena la *buffatura* o *soffiatura* della pedina o della dama.

3. Se una dama può mangiare una pedina o una dama, deve mangiare la dama; se può mangiare una

dama o due pedine, è obbligata a mangiare le due pedine, ecc., rimanendo sancito il canone che è d'obbligo *mangiare* sempre *col più* e il *più*.

4. Sempre quando l'avversario lo imponga, chi ha la mossa e può mangiare, non può sottrarsi a questo obbligo, nemmeno facendosi *buffare* il pezzo.

5. A turno ciascun giuocatore ha la mossa. Con le pedine e cólla dama non si può fare che un passo per volta, cioè: non si può passare che da una casella all'altra *sempre diagonalmente*, eccetto quando dama o pedina possono mangiare uno o più pezzi avversari.

6. Le pedine poi, non possono andare che innanzi, mentre le dame vanno innanzi o indietro a piacimento. Una pedina non mangia la dama.

7. Una pedina e una dama sono soggette ad essere mangiate quando si trovano a contatto con una pedina o dama dell'avversario e con la casella, opposta a pedina o dama, vuota.

8. Pedina o dama toccata deve essere giuocata. Però, *è giuocata* quando viene abbandonata dalla mano sopra una casella contigua. Il giuocatore, però, può muovere e spostare una pedina o una dama, senza essere obbligato a giuocarla, qualora prevenga l'avversario con la parola « *provo* », o altro avvertimento analogo.

9. Quando una pedina o una dama può mangiare più di un pezzo, deve passare successivamente per le caselle vuote e solo dopo finito di mangiare, il giuocatore ha diritto di raccogliere i pezzi vinti.

10. Una pedina mangiata, e non raccolta nel tempo debito, resta nel giuoco.

11. La partita è nulla quando i giuocatori rimangono: uno con una dama e una pedina *chiusa;* l'altro con una dama.

12. Chi abbandona la partita, prima che sia finita, la perde. Ma vince la partita il giuocatore che ha mangiato tutte le pedine e le dame nemiche, o che ha chiuso l'avversario.

Principii del giuoco all'italiana.

I principî del giuoco di dama all'italiana sono:

guadagnare qualche pezzo dell'avversario;
chiuderlo a pezzi eguali o inferiori di numero;
andare a dama più presto che si può.

I baratti sono utili per sbarazzare la via che conduce a dama, e per favorire il giuoco prefissosi da uno dei giuocatori.

Ciò dico, per ricordare che alla *dama* non si giuoca, nè si può giuocare a casaccio; ma che tutte le mosse devono essere determinate da una considerazione, sia pure errata, poco monta, purchè riflettuta, A *dama,* insomma, non si giuoca a... *orecchio.*

Un buon giuocatore non deve serrare troppo il suo giuoco, nè sparpagliare eccessivamente le sue pedine. Nel primo caso corre il rischio di essere *chiuso;* nel secondo di vedersi mangiare due, tre e forse quattro pezzi di seguito, per una mossa abile fatta dall'avversario.

Cercare di accaparrarsi i lati della scacchiera, affinchè sia possibile fronteggiare e immobilizzare con uno due pezzi avversari, è buona tattica.

Se un giuocatore indebolisce il proprio giuoco da una parte è opportuno aggredirlo con forza su quel punto, onde, con un cambio o con il sacrificio di una pedina, si possa andare sollecitamente a dama, senza però abbandonare o indebolire il lato contrario.

Chi possiede una dama, si ricordi di non tenerla inattiva; ma cerchi con quella di infliggere il maggior numero di perdite all'avversario.

Il buon giuocatore si rende sempre conto di tutte le mosse e delle conseguenze, anche lontane, che ne possono derivare.

Scoprendo o indovinando il giuoco avversario, gli si crei subito una opposizione; e si abbandonino su-

bito i progetti, che resultassero indovinati dalla parte avversa.

La posizione, più che il numero delle pedine, contribuisce a far guadagnare la partita. Quando la partita sta per decidersi si raggruppino i propri pezzi e si lotti in massa, affinchè gli uni possano riescire di aiuto agli altri pericolanti.

Quando la partita sembra perduta, si cerchi, sacrificando tutto, di giungere almeno a dama.

Se l'avversario si è impadronito degli *scacchi*, è opportuno manovrare nel mezzo del *damiere*, procurando di chiudere i pezzi avversari.

Alcune partite di dama all'italiana con opposizione.

La mossa al nero:

Da 22 in 18 — 25 in 22 — 29 in 25.

Opposizione del bianco:

Da 11 in 16 — 16 in 19 (baratto doppio con la 10 e la 12). — Baratto in 14 per mezzo della 5 — 19 in 23 (avversario mangia due con la 27 e viene in 9). Bianco ne mangia tre e va a dama.

La mossa al nero:

Da 22 in 17 — da 17 in 13 — da 25 in 22 — la 29 mangia.

Opposizione:

Da 9 in 14 — 10 in 15 — 14 in 18 — 6 in 9 (avversario ne mangia due e ne perde tre) — 15 — 19 (la 11 ne mangia due e va a dama).

3° — La dama alla polacca.

Le regole generali indicate pel giuoco a dama *all'italiana,* valgono per quello alla *polacca.*

Com'ho detto, il damiere per questo giuoco conta

100 caselle invece di 64, e le pedine sono 20 nere e 20 bianche che ciascun giuocatore dispone nelle caselle bianche indicate nella figura 67 co' numeri dall'1 al 20 per una parte, dal 31 al 50 per l'altra.

Tra le pedine così disposte, rimangono due righe vuote, sulle quali s'inizia il giuoco.

Quando una pedina ha fatto dama, per distinguerla dalle altre, è coperta da un'altra pedina dello stesso colore.

I privilegi della dama nella partita alla *polacca* sono molti ed importanti. Essa non solo può muoversi in avanti e indietro; ma può saltare, sempre diagonalmente, da un'estremità all'altra del *damiere*, se il passaggio è libero. Essa mangia, prende tutte le pedine e tutte le dame indifese che si trovano sul suo passaggio, cioè sulle diagonali ch'essa domina. Sicchè una dama può percorrere nella libertà de' suoi movimenti tutto lo scacchiere, prendendo a destra e a sinistra, in avanti e indietro tutte le pedine e le dame restate senza difesa, ch'è quanto dire, che hanno dietro a loro la casella bianca vuota.

Principii del giuoco alla polacca.

Il giuoco di dama alla polacca esige una tensione di spirito costante, perchè un errore, una svista commessa, facilmente determinano la disfatta di chi l'ha commessa.

Dopo la più profonda attenzione, questo giuoco esige di tenere le file delle pedine ben serrate, perchè più facilmente che nel giuoco all'italiana, una pedina indifesa può essere presa dall'avversario.

Quindi è consigliabile di avanzare diagonalmente da sinistra e da destra per occupare, per quanto lo concede l'avversario, il centro dello scacchiere.

Grave errore è quello di volersi impadronire dei fianchi per essere meno esposti agli attacchi avver-

sari. Ma se, per forza di giuoco, s'ha da piegare da un lato, si ricordi che è preferibile scegliere quello a destra dell'avversario che permette di raggiungere la dama molto più facilmente, di quel che non lo conceda il lato della grande diagonale.

Giuocare la pedina centrale (3 o 48) è un grande errore. A tale determinazione ci si apprenderà, quando non sarà possibile farne a meno. E ciò dico, perchè quella pedina fatta avanzare sino dalle prime mosse, facilita i colpi della dama e indebolisce i mezzi di difesa, e perciò, sarà meglio giuocare la pedina 2 o 4 e 47 o 49.

In quanto alle pedine estreme (1-4 e 45-50) anche esse vogliono essere conservate, per quanto è possibile, al loro posto primitivo.

Gli *scacchi* o *baratti* devono evitarsi. Sono buoni e si praticano solo per evitare un danno maggiore, o per preparare una mossa a svantaggio dell'avversario, o per conservare, o per conquistare una buona posizione.

Il mantenersi sulla difesa è di maggiore utilità dell'attacco.

Prima di esporsi agli *occhiali* si esamini bene la situazione del giuoco, perchè non solo si può perdere un pezzo; ma si concede all'avversario una nuova base di preparazione e di attacco, capace di assicurargli la vittoria.

Se alla fine della partita si rimane con una pedina e una dama contro tre dame, è opportuno sacrificare la pedina, perchè è di gran pericolo per la dama.

Il giuocatore che resta con una dama sola, contro una dama e due pedine, è in diritto di damare le due pedine dell'avversario per contare subito le 15 mosse di rigore. Ma prima d'imporre questo suo diritto, osservi bene se le tre dame non sono in posizione tale da vincere immediatamente la partita.

Quando un giuocatore è rimasto con una dama

sola contro una dama e due pedine, ha il diritto, com'ho detto avanti, di *damare* sul posto loro le due pedine e quindi comincia a contare le 15 o le 20 mosse (secondo il convenuto) di rigore, colle quali l'avversario deve vincere la partita.

La partita è nulla di diritto quando il giuoco è ridotto a:

1° una dama contro una dama;

2° una dama contro due dame, a meno che uno dei giuocatori non guadagni partita in cinque colpi;

3° quando entro 15 o 20 colpi le tre dame ultime di uno non vincono l'unica dama dell'altro avversario.

Alcune mosse classiche nel giuoco di dama alla polacca (1).

Nelle mosse delle quali qui tengo parola, il *bianco*, che giuoca per primo, guadagna la partita.

Colpo di mazzetta (2).

	Bianchi.	*Neri.*
1.	17 in 23	33 in 28
2.	12 in 17	28 in 24
3.	18 in 29	35 in 24
4.	19 in 28	32 in 27
5.	23 in 32	34 in 23, 12 e 21.

Al colpo successivo il *nero* perderà la pedina 32.

(1) Queste mosse o colpi sono conosciutissimi dove il giuoco di dama alla polacca è in voga.

(2) Questo *colpo* si eseguisce allorquando il *nero* muove male la seconda pedina. Al principio di partita non si giuocano mai due pedine sulla stessa diagonale.

Colpi semplici.

Il *bianco:* 3 pedine, in 10, 15, 19.
Il *nero:* 4 pedine, in 28, 30, 36, 37.

Il *bianco* guadagna alla prima mossa dando a mangiare la pedina 19 in 25. Il nero 30 passa in 19 e il *bianco* prende le 4 pedine nere.

Colpi composti.

Il *bianco:* 7 pedine, in 10, 13, 15, 17, 19, 21, 22.
Il *nero:* 7 pedine, in 28, 30, 31, 33, 36, 37, 41.

	Bianchi.	*Neri.*
1.	22 in 27	30 in 19
2.	17 in 26	31 in 22
3.	19 in 25	33 in 22
4.	15 in 31 (prende 4)	(I neri hanno perso).

Colpo del droghiere.

Il *bianco:* 5 pedine in 7, 19, 17, 18 e 26.
Il *nero:* 5 pedine, in 28, 36, 39 e 45.
Il *bianco* vince.

	Bianchi.	*Neri.*
1.	26 in 32	36 in 27
2.	18 in 23	27 in 18
3.	13 in 35 (prende 4)	(I neri hanno perso).

Colpo doppio.

Il *bianco:* ped.: 3, 4, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 23, 25.
Il nero: ped.: 21, 30, 31, 33, 37, 38, 40, 42, 43, 44,

Colpo di Jarnac.

Il *bianco:* ped.: 4, 5, 8, 12, 13, 14, 17, 22, 23.
Il *nero:* ped.: 15, 21, 24, 26, 29, 31, 32, 36, 39, 41, 42, 43, 46, 47.

Colpo del fulmine.

Il *bianco:* ped.: 1, 30, 39, 40; dama: 15.
Il *nero:* ped.: 12, 15, 48, 50; dama: 38.

4° — VARIANTI AL GIUOCO DI DAMA.

A semplice titolo di curiosità, qui riassumo le varianti che la bizzarria dell'ingegno umano ha fatto nel giuoco di dama tanto all'italiana, quanto alla polacca.

In tutte queste modificazioni, però, non sono in alcun modo alterate le regole che governano il giuoco di dama.

Le più conosciute modificazioni, che io addimanderei *finali di partita,* sono:

1. *Una dama contro quattro pedine.* — La dama deve distruggere le pedine, impedendo loro di andare a dama.

La partita è impattata, se i due giuocatori restano ambedue con una dama.

2. *Cinque dame contro due.* — Nel giuoco alla polacca le cinque dame si dispongono sulle caselle 1, 2, 11, 13 e 22; le due dame nere sulla doppia diagonale di destra, nelle caselle 5 e 46.

3. *Quattro dame contro due pedine sulla grande diagonale (polacca).* — Le 4 dame possono vincere spingendo ciascuna delle due pedine ai fianchi opposti della scacchiera.

4. *Tre pedine e una dama contro una pedina e una dama (alla polacca).* — Le tre pedine bianche sono in 10, 18 e 29 e la dama dello stesso colore in 16; la pedina nera in 40 e la dama dello stesso colore in 2.

La partita dovrebbe impattarsi.

5. *Una dama e due pedine contro due pedine (alla polacca).* — *Bianco:* dama in 20; pedine in 29 e 35.

Nero: una pedina in 17 e una in 40.

La partita si potrebbe impattare.

5° — Cinque contro uno.

Da noi si addimanda il lupo e l'agnello, ed invece che con cinque si giuoca con quattro pedine contro una.

Il *lupo* colloca le sue quattro pedine sulla prima fila della scacchiera; l'*agnello,* rappresentato da una dama, si colloca dove più e meglio gli aggrada di *pascolare.*

Il lupo muove per primo; l'agnello sente il lupo e cerca di porsi in salvo, mossa per mossa, un passo dopo l'altro. Il lupo lo insegue mossa per mossa, passo per passo.

Il lupo fa preda e vince quando riesce a circondare con le proprie pedine l'agnello, in maniera che questo non possa muoversi senz'essere mangiato. Perde, se l'agnello raggiunge una delle caselle da dove il lupo iniziò il giuoco; oppure: l'agnello vince allorquando partito da una casella bianca della prima fila, opposta a quella del lupo, e traversando le pedine di questo, raggiunge la dama.

6° — I ladroni.

È un giuoco assolutamente italiano, perchè romano, di data antichissima. Però, durante il Primo Impero Napoleonico tornò in grande onore.

Si giuoca sopra la scacchiera della dama all'italiana. Ciascun giuocatore dispone di 8 pedoni, addimandati *ladri,* e di altri 8 pedoni più grandi, detti *ladroni.*

I *ladri,* simili in tutto ai diritti e ai doveri dei *pedoni* negli scacchi, come questi si dispongono sulla scacchiera, sulla seconda linea orizzontale, e avanzano in linea retta davanti a sè, di casella in casella, senza potere, però, retrocedere.

Quando un *ladro* raggiunge la casella ultima della colonna sulla quale ha avanzato, diventa *ladrone.*

I *ladroni* sono più pericolosi. Vanno in tutte le direzioni, in avanti, dietro, lateralmente e in diagonale; e in linea retta possono fare più caselle, come fa la *regina* negli scacchi.

Un *pezzo* aveva (ed ha) *scacco,* quando un *pezzo* avversario poteva (o può) venire ad occupare nel suo cammino regolare la *casella* sulla quale era posato prima della mossa, ed era mangiato, preso, quando, sottoposto a un doppio scacco, non poteva sottrarsi con uno spostamento. Cosicchè, ciascun *ladrone* poteva dare scacco tanto orizzontalmente quanto diagonalmente e verticalmente.

Il giuocatore che ha un *pezzo* soggetto ad essere preso, ne giuoca un altro; dopo di che, l'avversario ritira il pezzo in presa e a sua volta giuoca, poichè la *presa* non è giuoco.

Quello tra i giuocatori che per primo perde tutti i pezzi, ha perso pure la partita.

7° — Tavola reale o tric-trac.

I francesi lo dicono *tric-trac* dal rumore che fanno i dadi sul tavoliere; noi, però, addimandiamo questo giuoco *tavola reale*, forse perchè nel Medio Evo era il giuoco preferito dai nobili cavalieri e dai sovrani.

Ma, senza perderci nelle ricerche etimologiche del nome, e servirebbero a poco, diciamo brevemente le origini di questo giuoco, quanto altro mai interessante.

L'abate Barthélemy nel suo «Viaggio di Anacarsi» *(Voyage d'Anacharsis)* sostiene che il giuoco della *tavola reale* era conosciuto e molto praticato dagli antichi Ateniesi. Ah, quei vecchi Greci, dovevano essere ben viziosi... perchè non facevano che giuocare all'*oca*, al *dominò*, alla *dama* e... anche a *tavola reale!...*

Nè questo giuoco fu ignorato dai Romani, che lo dicevano *Duodena scripta* o *Ludus XII scriptorum*. E lo afferma Saumase in un suo trattato speciale, nel quale si è preso la briga di confrontare la *tavola reale antica* con quella *moderna*.

Come si vede, cito e non invento; nè sarebbe facile inventare in un campo nel quale molti milioni di intelligenze si sono sbizzarrite a loro talento a traverso diecine di secoli. E ciò dico, perchè i giuochi, anche quelli che sembrano ideati ieri, lo furono invece parecchi se non molti secoli innanzi.

Alla *tavola reale* si giuocano partite varie, le quali hanno quasi tutte denominazione francese, come: *garanguet, dames rabattues, jacquet, toute table* o *gamon* e il *tric-trac*.

La zuppa è sempre la medesima; ma il condimento varia.

La *tavola reale* si giuoca sopra un tavoliere speciale, formato dallo interno della scacchiera della

dama aperta. Ne dò il disegno alla figura 68. Sul fondo del tavoliere sono intarsiate o dipinte 24 frecce, delle quali 12 bianche e 12 nere o rosse, alternate. Lungo gli orli del tavoliere talvolta sonvi buchi corrispondenti alle frecce, e due per parte sugli orli di fianco. In questi fori si conficcano gli stecchetti per segnare i punti.

La *tavola reale* si giuoca con 32 o con 30 (quasi sempre con 30) pedine, delle quali metà sono nere e metà bianche. Ciascun giuocatore, e sono due, sceglie un colore; con i due bussolotti, uno per ogni giuocatore, che servono a lanciare i dadi, e con due dadi.

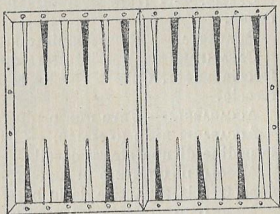



Fig. 68. — La tavola reale.

Prima di andare innanzi è necessario conoscere il *linguaggio* particolare di questo giuoco.

Far legna (dal francese *abattre du bois*). — Fare un colpo di dadi che permetta di fare avanzare due pedine invece di una.

Fare le case. — Mettere più pedine sulla stessa freccia.

Ambassi, ambo gli assi, asso doppio o doppio asso. — Si dice de' dadi quando ambedue hanno scoperto l'asso.

Ambo. — Quando i due dadi scoprono i due 2.

Ammassare le pedine. — Accumularle sulla stessa freccia.

Battere l'angolo. — Essere portato dai punti fatti sulla freccia d'angolo vuota dell'avversario.

Battere una pedina. — Essere portato dai punti fatti coi dadi sulla freccia occupata da una pedina sola dell'avversario.

Chiuso. — Quando con i punti fatti non è possibile oltrepassare le pedine avversarie, nè occupare alcuna altra freccia.

Raddoppiarsi. — Fare una o più serie di 12 punti, senza che l'avversario ne faccia una.

Carme. — I francesi addimandano la nostra quaderna.

Quaderna. — Fare doppio quattro.

Casa (fare una). — Mettere due pedine sopra una freccia vuota. Casa o casella si addimanda pure la freccia.

Accasarsi. — Fare una o più case.

Accasarsi bene (o male). — Disporre bene o male le pedine di una stessa casella.

Angolo di quiete o di riposo. — Si dice l'undicesima freccia a partire dalla base del giuoco.

Angolo di tutti. — La quinta casella a partire dalla base.

Coprire. — Mettere una nuova pedina in una casella occupata da una sola pedina.

Pedina scoperta. — È quella che, tutta sola, occupa una casella.

Doppio. — Il punto dato dai due dadi che scoprono ciascuno il due.

Fare la pila. — Mettere tutte le pedine alla base.

Entrare in giuoco. — Mettere sopra una casella vuota una o più pedine battute.

Giuoco aperto. — Quando una o più caselle sono occupate da una sola pedina avversaria.

Punti. — Ciò che dànno i due dadi tirati.

Quaterna. — Quando i dadi scoprono due quattro.

China. — Quando i dadi scoprono due cinque.

Sena. — Quando i due dadi scoprono due tre.

Giro. — Sinonimo di partita.

Base. — La casella o le caselle sulle quali si dispongono le pedine per cominciare il giuoco.

Tavola. — Le due parti del tavoliere che compongono la *tavola reale*.

Meccanismo del giuoco.

La tavola reale è giuocata da due persone.

I giuocatori collocano le 15 pedine, che a ciascuno di loro spettano, in due o tre gruppi, o pile, in uno degli angoli della base del tavoliere. Le basi avversarie devono essere una di fronte all'altra; così, uno avrà la base sulla sua sinistra, e l'altro sulla sua destra.

Fig. 69. — Disposizione del giuoco al principio della partita.

Distribuite le pedine, uno dei giuocatori mette i dadi nel bussolo, li agita e li getta sul tavoliere. Se il dado che scopre il punto maggiore è più vicino a chi ha gettato i dadi, a lui spetta la mano; altrimenti appartiene all'avversario.

I giuocatori si alternano ad ogni colpo.

A ciascun colpo si fanno avanzare una pedina, o due, di tante caselle quanti sono i punti fatti. Così, se questi sono $4 + 5 = 9$, una pedina può segnare prima 4 o 5, se le caselle corrispondenti sono libere, o occupate da una sola pedina avversaria, e poi 5 o 4, alla identica condizione ora espressa. Oppure: una

pedina può avanzare prima di 4 caselle e poi di 5, purchè possa battere o trovare le caselle di riposo libere.

Lo scopo del giuoco è di fare punti e vuoti.

Nel *tric-trac* francese i casi, nei quali si segnano punti, sono numerosi e cioè:

1. Quando si fanno taluni colpi particolari.
2. Quando si batte una dama, o l'angolo dell'avversario.
3. Quando l'avversario batte *a falso* una delle nostre dame.
4. Quando non può giuocare il punto fatto.
5. Quando si fa un *jan* e tenendolo occupato.

☘

Occorrono 12 punti per guadagnare un buco (di quelli praticati sui lati del tavoliere). I punti da 1 a 11 si segnano con gettone o marca qualsiasi che si posa sulla cima delle freccie, e così, partendo dalla base:

sulla punta della 3ª freccia	per	2 punti
» » » 5ª »	»	4 »
contro la sponda mediana	»	6 »
dall'altro lato della sponda mediana	»	8 »
contro la sponda o fianco estremo .	»	10 »

Il primo che segna si serve di un gettone, e se guadagna 12 punti senza essere stato interrotto da punti guadagnati dall'avversario, segna *due buchi*, cioè 24 pūnti, ciò che si addimanda: *partita doppia*.

Quegli che fa punto in seconda, lo segna con due gettoni, e si dice segnare *in doppio*. Se marca 12 punti senza interruzione, guadagna *partita doppia;* e quando l'avversario prende nuovi punti, si è *sdoppiati*, e si segna con un gettone solo invece di due.

Chi primo arriva a coprire il numero di buchi con-

venuto, guadagna la partita e ritira la posta pattuita.

In generale si giuoca ai 12 buchi, e chi guadagna si dice che ha vinto la partita *semplice, doppia* o *tripla*, se l'avversario ha coperto più di 6 buchi, o se ne ha fatti meno di 6, o se non ha coperto nemmeno un buco.

Regole del giuoco.

1. Dei *jans*. — Un *jan* è la disposizione particolare di tutte le pedine che arreca un vantaggio determinato a chi la realizza.

2. Dello *jan di tre colpi*. — Se in tre colpi si scoprono co' dadi punti per i quali sia possibile occupare le 6 prime freccie con una pedina, si ottiene il *jan di tre colpi*, che conta 4 punti. In tal caso non si è obbligati di giuocare il terzo colpo dal *tallone* o *base*.

3. Del *grande* e del *piccolo jan*. — Si ha un *grande jan* quando con due pedine si occupano le 6 frecce della metà del tavoliere più lontana dalla base (tallone) o punto di partenza (fig. 68). Il *piccolo jan* corrisponde all'altra metà del tavoliere. Si segnano 4 punti per ogni colpo col quale si fa o si conserva il *jan*, e 6 punti pe' doppioni.

4. Del *jan di due tavole*. — Si fa il *jan* di due tavole allorchè, non avendo che due pedine fuori dalla base, si scopre un punto tale che permetta di collocare una pedina nell'angolo di riposo e l'altra in quello dell'avversario. Questo colpo si segna con 4 punti, se fatto con i dadi semplici; 6 punti se fatto con doppioni.

5. Del *contro-jan di due tavole*. — Se quando si fa il *jan* di due tavole, l'avversario ha preso il suo angolo, è questi che segna i 4 o i 6 punti. Ciò si dice *contro-jan di due tavole*.

6. Del *jan di Mézéas*. — Se si fa il proprio angolo, avendo distolto dalla base solo due pedine, e che al colpo successivo si scoprono due assi, si realizza il *jan di Mézéas* e si notano 4 o 6 punti.

7. Del *contro-jan di Mézéas*. — Se nel caso precedente l'avversario ha già occupato il suo angolo di riposo, si ha il *contro-jan di Mézéas* e si perdono 4 o 6 punti.

8. *Jan di ritorno*. — Il *jan di ritorno* si fa sul piccolo *jan* dell'avversario. Le regole sono le stesse che governano il *grande* ed il *piccolo jan*.

9. Della *levata delle pedine*. — Il giuocatore che, giuocando, lascia un vuoto, ha il diritto di ricominciare la partita. In questo caso i punti ch'egli potesse aver segnato in più, vengon annullati e rigiuoca per primo.

Le pedine possono essere portate via in un'altra maniera: quando i giuocatori sono tornati al *jan* di ritorno ed hanno disposto tutte le loro pedine nella parte di tavoliere di questo *jan*, essi le tolgono man mano, e il primo che *sorte* (cioè: finisce la levata) segna 4 o 6 punti, a seconda se l'ultimo colpo di dadi da lui fatto ha scoperto un semplice o un doppione.

10. Delle *pedine battute*. — Le pedine battute sono segnate 2 o 4 punti a seconda che lo sono nel grande o nel piccolo *jan*. Quando lo sono per cagion d'un doppione fanno perdere due punti di più, e cioè 4 o 6. Una stessa pedina può essere battuta in tre maniere diverse.

Massime per giuocar bene a tavola reale alla francese (tric-trac).

1. Quegli che comincia con un piccolo giuoco, deve procurare di fare un piccolo *jan*.

2. È cosa prudente per un giuocatore di non oltrepassare mai il proprio giuoco.

3. Al principio del giuoco è necessario *fare legna* il più ch'è possibile.

4. Appena fatto un vuoto con un piccolo *jan*, è bene *andarsene*.

5. Guardarsi se si continua il giuoco senza aver fatto il proprio piano, di non precipitarlo troppo.

6. Fare in maniera di occupare il *proprio angolo* il più presto che si può.

7. *Coprire* più che si può le proprie pedine.

8. Sorvegliare di più il giuoco avversario, che il proprio.

9. Quando l'avversario ha molti punti, non si facciano imprudenze.

10. Andarsene ogni volta che evvi esitanza.

11. Non correre dietro ai *jans* di due tavole o di Mézéas.

12. Se l'avversario fa il suo piccolo *jan*, spingersi con le proprie pedine più lontano che si può.

13. A preferenza delle altre, occupare le caselle segnate dai numeri 7 e 10.

14. Riservare sempre dei 6 da giuocare.

15. Non si trascuri mai il piccolo *jan* e si sappia rinunciarvi a tempo.

Regolamento del tric-trac.

1. I giuocatori devono lanciare i dadi in maniera che almeno uno tocchi o s'accosti alla sponda opposta del tavoliere.

2. Perchè il colpo sia buono è necessario che i dadi s'appoggino orizzontalmente su uno dei lati.

3. Quando un dado saltella o ruzzola, si può fermare col bussolo, anche se il dado fu lanciato dall'avversario.

4. Ogni pedina toccata dev'essere giuocata, se prima di toccarla non si disse: *aggiusto*.

5. Si ha il diritto di segnare i punti che l'avversario ha segnato in più o in meno.
6. S'ha da annotare i punti prima di toccare le pedine.
7. Quando un giuocatore fa due colpi di fila, il colpo è buono.

8° — Giuoco del Giacchetto.

Il *giacchetto* è una variante del *tric-trac.* Si fa in due, con due dadi, due bussoli e trenta pedine, delle quali 15 bianche e 15 nere.

Le pedine di un giuocatore devono essere ammassate dalla parte dell'avversario e alla sinistra sua, sulla freccia d'angolo.

Il giuoco consiste nel far fare alle pedine il giro del tavoliere, passando dalla prima alla seconda tavola, da questa alla terza e dalla terza alla quarta, e quindi fuori dal giuoco.

Si fa a chi spetta la mano. Comincia quegli che scopre il punto più elevato.

Ad ogni modo si annunciano i punti fatti separatamente da ciascun dado, così: quattro-cinque, tre-sei, China, ecc.

Come si segnano i punti?

Il giuocatore, dopo di averli annunciati, segna i punti scoperti dai dadi, con una pedina sola, o separatamente con due e cioè: un punto con una pedina, e uno con un'altra, contando tante frecce quanti sono i punti che la pedina o le pedine devono marcare separatamente. Così, se il giuocatore ha scoperte 4 e 6, può con una pedina segnare prima il 4 e poi il 6; oppure con una il 4 e con un'altra il 6. I doppioni si segnano in doppio, attenendosi alle regole sopra enunciate.

Quando si comincia la partita, si deve fare avanzare una pedina solamente, denominata *corriere,* fino

a che questa non è entrata nel 4° scompartimento del tavoliere. Durante questo cammino si posa sulla estremità più sottile delle frecce. Entrata nel 4° scompartimento, allora si colloca alla base della freccia che essa occupa. Quando il corriere ha raggiunto il 4° scompartimento, le altre pedine avanzano una a una secondo i punti fatti.

Nell'avanzata più pedine possono essere ammassate sulla stessa freccia; ma non è lecito occuparne una già occupata dalle pedine dell'avversario, ciò che spesso rende impossibile di segnare con le pedine proprie uno o ambedue i punti scoperti.

Si dice che *una pedina è entrata* quando entra nel 4° scompartimento del tavoliere, e quando un giuocatore le ha fatte *entrare tutte*, allora comincia a porle fuori del tavoliere. Ad ogni colpo di dadi fa uscire le pedine che per il punto scoperto andrebbero a finire al di là dell'ultima freccia.

Se i dadi assegnano una freccia libera, vuota, devesi fare avanzare una pedina di un rango superiore, e se anche le frecce del rango superiore sono vuote, sorte la prima pedina della freccia a questa più vicina.

Quegli che per primo fa sortire tutte le pedine ha vinto; ma guadagna doppio *(fa cappotto)*, se l'avversario non ha ancora fatto entrare tutte le sue pedine nel 4° scompartimento.

Talvolta si *battono le pedine*. Battere le pedine vuol dire occupare con una o più pedine proprie, secondo i punti scoperti dai dadi, una freccia occupata da *una sola* pedina avversaria.

In tal caso la pedina battuta è fuori giuoco, ed il proprietario deve farla rientrare dalla base, occupando una casella vuota od occupata da una sola pedina avversaria (nel qual caso a sua volta batte), corrispondente ad uno dei due numeri scoperti dai dadi.

E fino a che non fa entrare la pedina battuta, il proprietario di questa non può fare avanzare le altre.

Per ben giuocare al *giacchetto* bisogna occupare, e di seguito, il maggior numero di caselle, allo scopo d'impedire all'avversario di *passare*.

Le pedine che non possono passare diconsi *prigioniere*.

9° — L'halma.

L'*halma* vuol dire *giuoco del salto*, perchè questo consiste appunto nel *passare* e nel *saltare* con le pedine da una casella all'altra.

L'*halma* si giuoca sopra una scacchiera, che è il quadrato di quella della dama all'italiana. E perciò conta 256 caselle o quadrati. Ciascun angolo della scacchiera dell'*halma* ha una linea che segna il *campo*, il quale racchiude 13 caselle o quadrati. Ma due angoli opposti oltre il *campo* chiuso, posseggono un *trinceramento* più avanzato, segnato sullo scacchiere da una linea molto appariscente, il quale oltre il *campo chiuso* difende le sei caselle che stanno innanzi al *campo chiuso* (fig. 70).

Il giuoco dell'*halma* si fa in due o in quattro. Quando si giuoca in quattro ciascun giuocatore occupa uno dei quattro *campi chiusi* di 13 caselle; ma quando si giuoca in due, allora gli avversari occupano i due *campi chiusi* e *trincerati* di 19 caselle.

Regole pel giuoco in due.

Si dispone la scacchiera in modo che i *campi chiusi* e *trincerati* risultino a sinistra dei giuocatori, i quali collocano sulle caselle del proprio campo altrettante pedine dello stesso colore (o bianche o nere).

Lo scopo, il fine del giuoco, è quello di far pas-

sare le 19 pedine nel *campo trincerato* dell'avversario, e vince quegli che per primo riesce nell'intento.

Ma, per raggiungerlo, non sono ammessi che due movimenti soli: *il passo* e il *salto*.

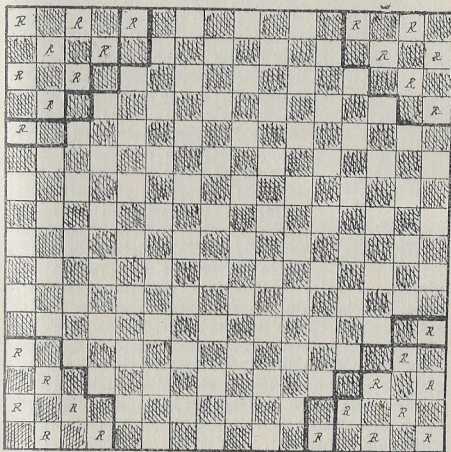



Fig. 70. — Il tavoliere dell'*halma*.

Il *passo* consiste nel far passare una pedina da un quadrato nell'uno dei quadrati (bianco o nero) immediatamente vicini e a contatto di un angolo o di un lato della casella che si vuole abbandonare.

Questo movimento può aver luogo in avanti, indietro, lateralmente, o sulla diagonale, sempre quan-

do la casella nella quale la pedina deve essere collocata, sia vuota.

Il *salto,* invece, consiste nel far passare una pedina sopra un'altra, di *qualunque colore,* che si trovi in una delle caselle contigue, allo scopo di occupare una casella *vuota,* posta al di là di quella occupata dalla pedina *saltata,* e sulla medesima direttrice del giuoco del quadrato occupato dalla pedina che salta.

Il *salto,* come il *passo,* può essere eseguito in tutte le direzioni e cioè in avanti e indietro, lateralmente e sulla diagonale. Inoltre può essere *semplice* o *raddoppiato.* Quello *semplice* si compone di un salto solo; quello *raddoppiato* comprende più salti di seguito, che fanno parte di una stessa mossa, la quale continua fino a tanto che la posizione delle pedine permetta di *saltare* alla pedina che giuoca. Il salto *raddoppiato* può quindi esser diritto, circolare o a zig-zag, purchè ciascuna pedina saltata abbia dietro a sè sulla medesima direttrice di giuoco una casella vuota. Se il salto fu fatto regolarmente, la pedina dovrà sempre riposarsi o fermarsi sopra uno spazio vuoto del medesimo colore di quello da cui è partita. Se la pedina si posasse sopra una casella di colore diverso, evvi errore; il salto non fu regolare.

Fig. 71.
Pedina per giuocare all'*halma.*

La mira, lo scopo del giuoco, l'ho detto, è quello di trasportare il più sollecitamente possibile tutte le pedine dal campo proprio in quello avversario, e perciò le pedine saltate non sono prese o mangiate come nel giuoco di dama; ma tutte le pedine devono restare sullo scacchiere fino a termine di giuoco.

I giuocatori fanno una sola mossa per volta e a turno.

Il giuocatore che leva una pedina è obbligato a

farla camminare, a meno che il movimento sia reso impossibile dalla disposizione delle pedine che la circondano.

Però, se un giuocatore dopo aver fatto avanzare una pedina, e dopo averla abbandonata dalla mano, s'accorge che poteva condurla ancor più lontano, se l'avversario non ha cominciato la sua mossa, ha il diritto di riprendere la pedina e di continuare la mossa.

Il giuoco si divide in tre parti:

1. La *marcia in avanti,* per favorire la quale è necessario prepararsi le *scale* ch'è quanto dire, giuocare in maniera che si possa al più presto, saltando, fare avanzare il più lontano possibile un maggior numero di pedine.

Chi è abile nel giuoco dell'*halma* può facilmente e in ogni mossa fare avanzare una propria pedina di 10 o di 12 caselle. Ciò si ottiene preparandosi numerosi salti.

2. La *mischia* incomincia allorquando le pedine si incontrano nel mezzo della scacchiera e si serrano in tal modo che, per potere avanzare, bisogna spesso retrocedere o fare un giro vizioso.

3. La *disposizione delle pedine nel campo opposto* rappresenta la difficoltà maggiore del giuoco, perchè la vittoria dipende dalla disposizione delle prime pedine che volta a volta entrano nel campo avversario, e, cioè, se permette o no di *saltare* per dare pronto accesso alle pedine che si accumulano al di fuori del campo.

Regole del giuoco in quattro.

La partita si inizia col disporre le 13 pedine di ciascun colore (nero, bianco, verde, rosso) in ciascuno dei campi.

Ciascun giuocatore ha per scopo di condurre tutte le sue pedine nel *campo chiuso* diagonalmente opposto al suo e di impedire che l'avversario a questo medesimo intento riesca.

In quattro si può giuocare in tre modi differenti:

1. Ciascuno giuoca per conto proprio ed allora si applicano le medesime regole che per il giuoco in due.

2. I due giuocatori che stanno di fronte l'un l'altro sono soci e quindi si aiutano scambievolmente preparandosi a vicenda i salti più lunghi che sia possibile, per guadagnare la partita prima de' due avversari. E la partita è guadagnata, quando ambedue i soci avranno fatto entrare le rispettive 13 pedine nel *campo opposto*. Colui che arriva prima rimane spettatore sino alla fine della partita.

3. Se i due soci, invece di essere uno di fronte all'altro, sono uno a contatto dell'altro, possono aiutarsi con consigli.

10° — Go o Go-bang.

Ecco un altro giuoco che ci viene dall'estremo Oriente. Il *Go* o *Go-bang* fu fatto conoscere all'Europa da un inglese, certo Cremer, che ne disse e ne scrisse tante e poi tante sui pregi di questo antichissimo e quasi preistorico giuoco giapponese, da creargli fama e proseliti in gran numero.

Nel Giappone lo giuocavano i letterati; ma non posso affermare che altri, magistrati, militari, mercanti, ecc., non vi abbiano dedicato, o non vi dedichino tuttora le ore d'ozio.

Il *go* si giuoca sopra una *scacchiera* o *dama* che ha la bellezza di 400 caselle! Ogni lato del quadrato ne conta infatti venti.

La partita è giuocata da due persone, delle quali una dispone di 100 pedine bianche, l'altra di 100 pe-

dine nere. Ma si può giuocare anche in quattro, ed allora sono quattrocento le pedine ed ogni centinaio ha un colore diverso.

Ogni giuocatore, alternativamente e a turno, colloca una pedina sopra una casella libera qualsiasi, e vince quegli, che per primo riesce a collocare cinque pedine su cinque caselle consecutive in linea diritta, orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente.

Il giuoco, come si vede, è di una semplicità tutta giapponese, benchè esiga molta pratica e una accortezza particolare.

Trasportato in Europa, il *go* ha subìto alcune modificazioni tra le quali più usitata quella di disporre le pedine proprie in maniera da circondare e fare prigioniera una pedina avversaria che, circondata, si leva dal giuoco. In tal caso la vittoria appartiene al giuocatore che nel collocare tutte le sue pedine ha fatto un maggior numero di prigionieri.

In commercio si trovano a buon mercato scatole apposite contenenti il necessario per giuocare il *go*.

11° — Il Mulinello.

Il giuoco del *mulinello*, giuoco da fanciulli quand'è semplice, da adulti se complesso, vien detto anche del *filetto* e della *tavola*, e si giuoca in due.

1. Il *mulinello semplice* è formato dai lati di un quadrato, dalle diagonali e dalle due linee mediane, parallele a' lati (fig. 72).

I punti, dove le varie rette si intersecano, rappresentano le caselle, e sono 9.

Tracciata la figura sopra un pezzo di carta, o sopra il terreno, o sopra il piano di una tavola, i due giuocatori si muniscono ciascuno di tre sassolini, di tre pallottole, di tre bottoni o di tre pedine di colore diverso perchè riesca facile distinguere quelli che ap-

partengono piuttosto all'uno che all'altro dei due avversari.

La sorte decide chi *è di mano* al principio del giuoco. Nelle successive *ha la mano* il vincitore dell'ultima partita.

Il primo che giuoca pone una pedina sopra una ca-

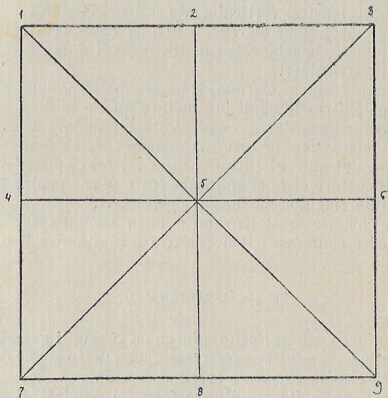



Fig. 72. — Mulinello semplice.

sella, il secondo sopra un'altra e così di seguito per turno.

Quando il primo giuocatore ha messo tutte e tre le pedine, quand'è di turno, muove una di esse, seguendo sempre una delle linee tracciate, e di casella in casella. L'avversario ne fa altrettanto, e il giuoco continua fino a tanto che uno dei due giuocatori rie-

sce a disporre le sue tre pedine sulla stessa retta, orizzontale, verticale o diagonale.

La partita generalmente è vinta dal primo giuocatore, se colloca la pedina nella casella centrale (n° 5), e perciò, quasi sempre resta stabilito che la prima

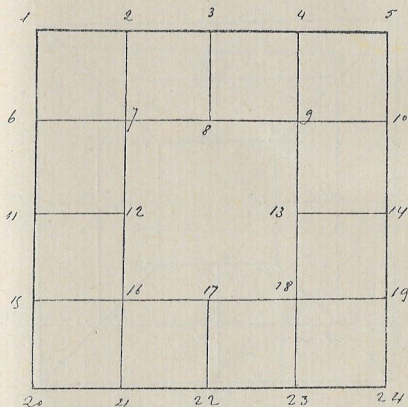



Fig. 73. — Mulinello doppio.

pedina giuocata da ciascuno degli avversari non può collocarsi al centro.

2. Il *mulinello doppio* è rappresentato dalla figura 73. Gli antichi greci vi si dilettavano assai.

Si compone di due quadrati concentrici e a lati paralleli, collegati tra di loro da 9 rette, che s'intersecano in 24 punti, formando perciò 24 caselle.

Ciascun giuocatore è provvisto di 5 pedine di uno stesso colore, ma diverso da quello delle pedine avversarie, che dispone sopra le caselle di uno dei lati del quadrato grande. Sul lato opposto l'avversario distribuisce le sue.

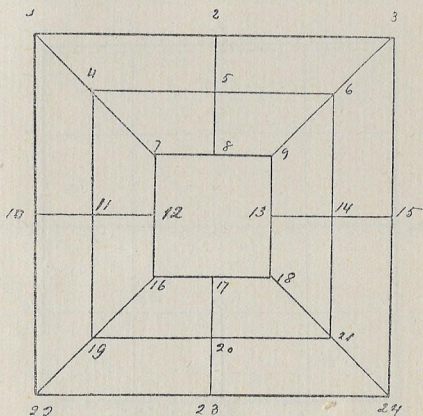



Fig. 74. — Mulinello triplo.

Di *mossa* in *mossa,* alternandosi, i giuocatori fanno avanzare le loro pedine, seguendo sempre le linee, e quando uno ha fatto prigione una o più pedine avversarie, costringendola a non più muoversi, ne fa preda di giuoco e la *mangia.*

La partita è vinta da colui che ha *mangiato* tutte le pedine avversarie.

3. Il *mulinello triplo* è rappresentato dalla fig. 74.

Risulta formato da tre quadrati concentrici co' lati paralleli. Otto rette congiungono gli angoli e le metà dei lati.

Una volta questo giuoco godeva di un favore straordinario, tant'è, che pure oggi si trova disegnato sopra le *dame,* dalla parte opposta alla scacchiera.

Fig. 75. — Mulinello quadruplo.

Ciascun giuocatore dispone di 9 pedine di colore diverso di quelle avversarie, e le colloca, alternandosi con l'avversario, sopra una delle 24 caselle, formate dall'incontro delle varie rette. Quindi, con mosse successive cerca di fare *filetto,* di disporle, cioè, in maniera che tre pedine dello stesso colore

formino una *linea orizzontale* o *verticale* detto *filo* o *filetto*.

Ogni volta che un giuocatore fa *filetto*, a sua scelta prende una pedina avversaria dal giuoco, rispettando però, quelle che formano un *filetto*.

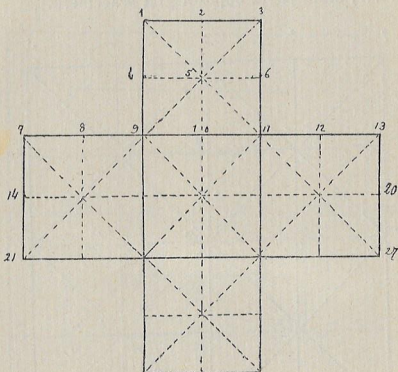



Fig. 76. — Mulinello quintuplo.

Quando un giuocatore non ha più che quattro pedine è dichiarato perdente.

4. Il *mulinello quadruplo* risulta formato da un quadrato che comprende quattro mulinelli semplici.

Ciascun giuocatore dispone di cinque pedine e vince quegli che per primo riesce a collocarle d'acchito o con mosse successive, tutte e cinque in linea retta, orizzontale, verticale o diagonale (fig. 75).

5. Il *mulinello quintuplo* è dato da cinque muli-

nelli semplici disposti a forma di croce, come nella fig. 76. Questa disposizione dà la bellezza di 33 caselle sulle quali si giuoca una partita assai curiosa, addimandata della *volpe e dei polli.*

Un vecchio libro francese (1), che mi serve di guida fedele per descrivere questo passatempo, inventato dagli antichi abitatori della Lidia, narra:

« I Lidj, popolo dell'Asia, tra i molti giuochi che inventarono, dettero origine e uso a quello della *volpe,* non tanto per il piacere ch'essi vi trovavano, quanto per abituarsi alle furberie e a premunirsi dalle sorprese che Ciro, loro nemico capitale, preparava loro ogni giorno. Ciro chiamava *polli* i Lidj, perchè amavano le delizie ed il dolce far niente, mentre i Lidj regalavano Ciro del nomignolo di *volpe,* perchè non si stancava di tendere loro agguati, a fine di sorprenderli e di soggiogarli. Questo giuoco è ingegnoso e divertente, facile a praticarsi.

« Si giuoca con una dama *(volpe)* e con 13 pedine *(polli)* che si dispongono su 13 caselle della tavola (2). I *polli* si dispongono da una parte (in alto o in basso) e la *volpe* a piacere in una casella della parte opposta che ne comprende 20 vuote. La volpe può muoversi innanzi o indietro, a destra o a sinistra, o diagonalmente. I polli non possono andare che in avanti e lateralmente, ma non possono, perciò, tornare indietro.

« Il giuocatore non deve lasciare i polli *scoperti* o *soli,* come si pratica per le pedine nel giuoco di dama.

« L'abilità di questo giuoco consiste nell'inseguire la *volpe* e nel chiuderla in tal maniera, che non possa più muoversi. La *volpe* mangia tutti i *polli* che sono scoperti o soli, e questi devono impedirle di

(1) *Maison des jeux académiques*, Paris, 1668.

(2) Le pedine si dispongono sui numeri 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13; la *dama* o *volpe* copre qualsiasi *casella.*

passare nel *cortile,* in mezzo a loro, perchè più facilmente potrebbe *mangiarne.*

« L'esercizio conta molto in questo giuoco, e perciò è solo con l'esercizio che si può facilmente riescire a far prigioniera la *volpe* ».

I *polli* muovono per i primi. Oggi, però, si giuoca con 17 *polli,* e i 4 venuti in soccorso dei 13 vecchi, si collocano nelle caselle 14, 20, 21, 27.

La *volpe* può mangiare due o più *polli* se, come nella dama, trova caselle vuote dietro a ciascuno di essi, ed ha vinto la partita, o quando ha divorato tutti i *polli,* o quando è arrivata sulle caselle segnate coi numeri 1, 2 e 3, e la perde quando si lascia chiudere in maniera che non possa più andare innanzi, tornare indietro, o fuggire diagonalmente.

12° — L'Agone.

In Italia è poco conosciuto questo passatempo, che ha molta somiglianza col giuoco della dama, con il quale ha comune la marcia in avanti delle pedine.

Lo scopo della partita è quello di raggiungere la posizione centrale della scacchiera, e fino a tanto che non si è riesciti a collocare tutte le pedine in maniera che possano al momento opportuno agire simultaneamente (quando si è al momento di vincere la partita), il giuoco fatto in precedenza non ha valore.

Nel giuoco dell'*agone* non si *mangiano* nè si *soffiano* ovvero *buffano* le pedine.

Come la dama, l'*agone* si giuoca in due sulla scacchiera che, invece di essere quadrata è esagonale, e gli scompartimenti o file di cui risulta composta sono esagonali e così pure le caselle.

Ciascun giuocatore dispone di sette pedine, delle quali una, più grande delle altre, si addimanda *re-*

gina; le altre *guardie.* Quelle di un giuocatore sono bianche; di colore scuro o nere quelle dell'avversario.

Le due *regine* devono collocarsi di fronte nelle caselle più lontane da quella centrale e su due angoli opposti della scacchiera. Le *guardie* si dispongono pure sulla prima fila a destra e a sinistra delle *regine,* alternando il colore e lasciando una casella vuota tra l'una e l'altra pedina di diverso colore. Però, questa disposizione non è assoluta, poichè i giuocatori, se d'accordo, possono modificarla a loro piacimento e il giuoco non si altera. Però la disposizione qui accennata è la sola che egualizza le probabilità di vittoria, mentre qualsiasi altra disposizione è di vantaggio al primo che muove, che ha saputo scegliere un conveniente collocamento della propria *regina.* Generalmente il *bianco* ha il vantaggio della *mossa.* Allora a ciascuna partita la sorte l'attribuisce a questo o a quel giuocatore. Più semplice, però, è l'assegnare la mossa alternativamente a ciascun avversario per ogni partita.

Iniziato il giuoco a turno ciascun giuocatore fa avanzare una pedina per volta, di casella in casella, verso il centro.

Le pedine avanzano di fila in fila, oppure si muovono lateralmente sulla fila a cui appartiene la casella sulla quale si trovano; ma non possono mai retrocedere.

Se durante la partita una *pedina,* compresa la *regina,* si trova racchiusa tra due pedine contrarie, in maniera da formare con queste una linea diritta, il giuocatore a cui le due *pedine* appartengono, ha il diritto di prendere il pezzo prigioniero e il perdente deve collocarlo sopra una casella qualsiasi della fila più lontana dal centro. Ma quando è la *regina* che vien fatta prigioniera, il proprietario di essa, quando il suo turno di giuoco è venuto, deve prenderla e col-

locarla sopra qualsiasi altra casella vuota, eccettuata quella centrale.

Vincitore è proclamato quel giuocatore che riesce a condurre la *regina* nella casella del centro e circondarla con le pedine del suo colore.

Come si deduce da un esame superficiale, il farsi prendere prigioniero un pezzo, è di vantaggio, quando è mal collocato, perchè dovendo tornare indietro può rifare quella strada che sembra più vantaggiosa al suo proprietario.

A questo stratagemma, adunque, di farsi prendere prigione un pezzo si ricorrerà tutte le volte che si avrà bisogno di migliorare il proprio giuoco.

Quando le pedine o guardie sono bene collocate, diventa quasi una necessità di dare prigioniera la *regina*, per poterla collocare in una delle caselle adiacenti a quella del centro, allo scopo di sloggiarne la *regina* avversaria, facendola a sua volta prigioniera tra la propria *regina* e una *guardia*.

La difficoltà del giuoco, adunque, consiste nel procurarsi una posizione adatta a far retrocedere il maggiore numero di pedine avversarie, per trovarsi, al momento opportuno, in condizione vantaggiosa per occupare complessivamente il centro prima di esserne respinto dall'avversario. Perciò, la *regina* che s'avvicina alla casella centrale dev'essere sostenuta almeno da due o da tre guardie, occupanti le caselle adiacenti a quella sulla quale si trova la *regina*.

Regole che disciplinano il giuoco dell'« agone ».

a) La casella centrale può essere occupata solamente dalla *regina*.

b) Nessuna pedina può restare tra due pedine di colore diverso, se con queste forma una linea retta.

c) Nessuna pedina può retrocedere se non quando è fatta prigioniera.

d) Quando due o più pedine dello stesso giuocatore si trovano prigioniere, tra le quali la *regina*, la prima ad essere levata è la *regina*, poi successivamente una ad una per ogni mossa le *guardie*. Il proprietario dei pezzi prigionieri può dare la preferenza a quello che più gli aggrada.

e) Quando un pezzo è toccato, tranne preavviso, dev'essere giuocato. Però il giuocatore può lasciarlo ove si trova, rinunciando alla mossa, con la parola: « *passo* ».

f) Se un giuocatore occupa con le sei *guardie* proprie le caselle che circondano quella centrale, perde la partita, se al centro non si trova di già la *regina* sua.

Fig. 77.
Bussolo per giuocare a tric-trac
o tavola reale.

CAPITOLO VIII

I PASSATEMPI DELLA SUPERSTIZIONE.

1° — La Cartomanzia o l'avvenire svelato dalle carte.

Sulla origine delle carte da giuoco accenno al principio della parte del capitolo che ai giuochi di carte si riferisce. Però, sta di fatto, che le carte, prima di servire a passare piacevolmente il tempo, rovinandosi nella salute e nella borsa, furono usate per interrogare gli astri e gli augurî, e a squarciare gli impenetrabili veli dell'avvenire, contribuendo ad alimentare quella sciocca aberrazione dell'umanità che noi addimandiamo superstizione.

Nei primordi, specialmente presso gli Egizi e i Chinesi, le carte non erano come quelle de' nostri tempi, sibbene a geroglifici e a segni cabalistici che dicevano nulla, eccetto quello che dalla mente balzana dei furbi vaticinatori poteva scaturire per gabbare i gonzi e i credenzoni.

Nè i venti e più secoli, che separano la civiltà moderna da quella degli Egiziani, sono riesciti a persuadere gli ignoranti, che il futuro non può essere divinato da nessuna mente umana ; tant'è, gli zingari boemi e gli spagnuoli, anche a' nostri giorni, traggono il necessario per sbarcare comodamente il lu

nario, predicendo l'avvenire per mezzo delle carte da giuoco.

La leggenda vuole che i boemi facessero conoscere le carte ai francesi, e gli spagnuoli agli italiani; ma è gloria del francese Jacquemin Gringonneur l'invenzione delle carte moderne. Questo signor Gringonneur era un pittore, che immaginò di dipingere alcuni pezzi di pergamena con soggetti allegorici, per distrarre il suo re, Carlo VI (1392), che gli aveva dato a nolo la piccioniaia.

Più tardi, sotto il regno di Carlo VIII, le carte furono perfezionate ed ebbero i nomi che pur oggi conservano.

Ogni seme o pallio, o sequenza di carte, rappresentò fin d'allora un ordinamento militare, quello della *lancia fornita,* che in Francia, secondo il Bardin, contava da tre a quattordici servienti *(servientes armorum),* mentre quella *italiana* si accontentava di appena dieci servienti.

Il *capo-lancia,* nelle carte, è rappresentato dal *Re,* seguito dal *cavalcatore* o *piatto* (nelle carte: *cavallo),* da un *valletto* o *paggio* (nelle carte il *fante,* o, come dicono i toscani, il *gobbo),* e da *garzoni* o *paggi,* che nelle carte erano rappresentati da quelle non figurate e cioè dall'*asso,* dal *nove,* dal *sette,* ecc. Più tardi, in alcuni paesi il *fante* o il *cavallo* furono sostituiti dal *dieci,* e perchè il *re* non si annoiasse in un celibato forzato, gli dettero la *regina* (la *dama* o *donna).* I *cuori* rappresentarono il valore; i *quadri* e i *picche,* le armi; i *fiori,* le salmerie indispensabili a qualsiasi esercito. L'*asso* era il nome di una moneta romana, ed era simbolo del danaro, del soldo dovuto alle milizie.

Il *re di cuori* rapresenta Carlomagno; quello di *quadri* ricorda Giulio Cesare; Alessandro il Grande è rappresentato dal *re di fiori,* e David, il vincitore di Golia, dal *re di picche.*

La *donna* o *regina di fiori* è Ergina (anagramma di regina) e rappresentò, sin dal principio, Maria d'Angiò, sposa di Carlo VII; per *donna di cuori* fu prescelta Giuditta, personificata in Isabella di Baviera, regina altrettanto galante, quanto infame; la *donna di quadri,* Rachele, fu scelta a rappresentare Agnese Sorel, amica, troppo amica anzi, di Carlo VII, e quella di *picche,* Pallade, fu incaricata di glorificare la vergine di Domrémi, Giovanna D'Arco.

I *valletti* portano i nomi di eroi, di capitani e di paladini della storia cavalleresca di Francia: Lahire, Ettore (de Galard), Lancellotto e Ogier.

Organizzate in tal guisa le varie sequenze delle carte, presto si inventarono i giuochi d'azzardo, quelli di pazienza e... gli altri per uccellare il prossimo, predicendo con le carte l'avvenire a' gonzi.

La *cartomanzia,* però, restò fanciulla per parecchi secoli, e solo nel XVIII assurse veramente a scienza occulta per opera del famoso Cagliostro, di Marat e di molti altri ciarlatani di non minore furberia, tra i quali Court de Gébelin, un pazzo che la follia pel magnetismo spinse al suicidio, e Aliette (conosciuto meglio sotto l'anagramma di Etteila), che della *cartomanzia* fece, o meglio tentò fare, una scienza positiva ed esatta.

La celebrità dell'Aliette fu raccolta dalla signorina Lenormand, una isterica furba, alla reputazione della quale aggiunse importanza la credulità, che Napoleone *il grande* fingeva di prestare alle sue predizioni.

Nata ad Alençon nel 1768, rimasta orfana fino dall'infanzia, se ne venne a Parigi per dedicarsi allo studio della scienza divinatrice fondata da Etteila. A ventun anni aprì il *suo tempio* di pitonessa e dopo pochi giorni Hoche Lefévre andò a consultarla sul suo destino. Al generale tennero dietro Camillo Des-

moulins, Danton, Robespierre, Saint-Just e tutti quanti contò di intellettuali la prima repubblica.

Quei signori, a quanto pare, non soddisfatti delle predizioni della giovane pitonessa, la fecero arrestare e imprigionare nel Lussemburgo.

Passato il *Terrore*, la Lenormand potè tornare al suo sacerdozio, e ricevere oro ed omaggi da Barras, dai coniugi Tallien e da Giuseppina Beauharnais, la imperatrice improvvisata e sventurata, che mutava di camicia tre volte al giorno, ma che non possedeva più di tre paia di calzoni, che le servivano solo per montare a cavallo, ed erano di raso... color carne.

Luigi XVIII non volle rimanere indietro a Napoleone, e più volte fece venire la Lenormand alla Tuilleries.

Alla Lenormand non mancarono concorrenti. Madama Clément, la signorina Lelièvre e Giulio Orsini ne continuarono la scienza, che pur oggi vediamo, anche in Italia, vivere rigogliosa in mezzo ad una falange innumerevole di gente superstiziosa e non sempre incolta, incapace di arrossire nel dare al pubblico l'esempio funesto di ricorrere e di prestar fede ad una ciarlataneria, che la scienza, il buon senso, quello comune, hanno sfatato.

E perchè il pubblico si persuada quanto bugiarda e stupida sia la cartomanzia, il magnetismo e tutto il guazzabuglio di simili ciurmerie, qui ne riferisco alcuni esempi, perchè l'esperienza provi con un giuoco di pazienza o di solitario la fallacia dell'oroscopo, dedotto dalle carte.

2° — Come si trae l'oroscopo dalle carte.

Non tutte le carte da giuoco sono buone e capaci di svelare il futuro. Non ci sarebbe male!... Per squarciare il fitto velo che impedisce all'umanità di

leggere nell'avvenire, ci vogliono le carte dei *Tarocchi*. Senza le carte dei *Tarocchi* non si vede niente, non si può sapere nulla, si rimane nella più completa ignoranza su quanto accadrà. E, ci vogliono carte da *Tarocchi*, perchè le figure devono essere intiere, rappresentando esse due significati diversi se si presentano normalmente o capovolte.

Passiamo al significato delle carte nel predire la *ventura*, buona o cattiva.

In prima linea vengono i *fiori*; le carte di questo seme sono considerate le più importanti, e sono sempre di buonissimo augurio, qualunque sia il numero di esse e il posto che occupano.

Tengono dietro i *cuori*, preannunzio — quasi sempre — di avvenimenti lieti, di gioia, di felicità.

Seguono i *quadri*, che rappresentano il primo gradino della sventura; simboli manifesti di ritardi della riescita delle intraprese; di querele in famiglia e fuori di casa; avversità inattese e..., già si sa, punto desiderate.

Per ultimo vengono i *picche*. Oh, il tremendo seme! Sventura, sventura, sventura, nient'altro che sventura possono arrecare le carte di *picche*.

I significati di ciascun seme valgono per la massa dello stesso seme, e non per ogni carta singola, alla quale i maghi d'altri tempi — che trovano un degno riscontro nei birbi e negl'imbroglioni della modernità — attribuirono volta a volta valore e significato diverso, in dipendenza dei *contatti*, della *ubicazione*, ecc.

Significato delle carte di fiori.

Asso disposto normalmente significa per un uomo: speranze di riescire in un'impresa iniziata; buone novelle; danaro; letizia; contentezza; per una donna: dono gentile.

Asso capovolto: gioie fugaci; fugace letizia, tutto fugacissimo.

Re disposto normalmente: Un amicone con tanto di cuore, leale, affettuoso, servizievole. Segno evidentissimo di buon augurio; risultati splendidi di tutte le intraprese. Alle ragazze predice lo sposo, ed al soldato è promessa dell'ambita medaglia al valore!

Re capovolto: Ahimè, i castelli di Spagna vanno in fumo!

Donna, disposta normalmente, predice all'uomo che: saggezza, cortesia, gentilezza e allegria sono radunate nella donna che gli è destinata; alla donna predice che il trionfo dell'eterno femminino l'attende nel mondo; ed alla fanciulla annunzia un possibile matrimonio; ma se la

Donna esce capovolta, rivela che il disgraziato interrogatore di carte sarà vittima di una donna gelosa e cattiva.

Fante normalmente: Poverino; nella sua modesta semplicità rappresenta un giovane bravo, intraprendente, fedele, delicato, nemico della calunnia, onestissimo. Ma il

Fante capovolto, è il simbolo di un pericoloso adulatore.

Dieci normalmente, significa fortuna, ricchezza, grandezza, potenza, vittoria. Ma se è capovolto ha gli stessi inconvenienti del fante, benchè in quantità minore.

Nove normalmente, vuol dire: eredità, danaro a josa; ma poca cosa, dono insignificante, quando si presenta capovolto.

Otto, danaro guadagnato onestamente in gran copia; presagio di fortuna; di un affetto e di un amore felicissimo; ma se è capovolto significa: disillusioni senza fine.

Significato delle carte di cuori.

Asso. — Lettera di... amore; notizia gradita; ma spesso rappresenta la casa paterna. Quando l'asso è capovolto, annunzia la visita di un amico.

Re. — Un uomo biondo, amico sincero, leale, franco,

cavalleresco. Se si presenta colla testa all'ingiù, diffidate, perchè vi preannunzia ostacoli ai progetti onesti.

Donna. — Amica gentile, affezionata; eccellente augurio; ma se esce capovolta: speranza svanita.

Fante. — Giovane allegro, mattacchione, amico benefico e sincero; ma se si presenta colla testa in giù, indica giovane malcontento e triste.

Dieci. — Trionfo, gioia senza limiti. Però il dieci capovolto preannuncia una leggera inquietudine di spirito; qualche ora di melanconia dolcissima.

Nove. — Buoni risultati, soddisfazione completa; se, però, esce capovolto, significa *piccolo dispiacere.*

Otto. — Buon fine in amore onesto. L'otto capovolto, però annunzia: indifferenza della persona che si ama.

Sette. — Pace dell'anima; quiete dello spirito; bearsi in dolcissimi pensieri. Se capovolto, il sette preannunzia noia, molta noia!

Significato delle carte di quadri.

Asso. — Annunzio dell'arrivo di una lettera; di danaro; di sottoscrizione di un contratto vantaggioso. Capovolto: arrivo di lettera con notizie vantaggiose.

Re. — Indica militare; uomo altero, risoluto, vendicativo, incostante negli affetti. Se la carta esce capovola: pericolo imminente.

Donna. — Femmina maldicente, cattiva, intrigante. Se la carta sorte capovolta: donna pericolosa.

Fante. — Servo infedele; estraneo, turbolento, interessato, ambizioso. Il fante capovolto preannunzia notizie inaspettate.

Dieci. — Viaggio e cambiamento di abitazione; se esce capovolto: viaggio non felice.

Nove. — Ritardi; contrarietà in tutto ciò che si è intrapreso. Se il nove sorte capovolto: dispiaceri in famiglia o di cuore.

Otto. — Viaggio breve; piccole contrarietà. L'otto a rovescio indica: insuccesso in quanto s'è intrapreso.

Sette. — Le amorose cure saran cagione di dispiaceri, che si cambieranno in liti, se il sette sorte capovolto.

Significato delle carte di picche.

Asso. — Perseveranza, felicità, fortuna sollecita in tutto ciò che si intraprende. Se capovolto: cattive notizie; tristezza.

Re. — Guardatevi da un uomo di mala fede; da un amico che vi tradisce; da un parente che medita la vostra rovina; da un marito avaro; da un rivale pericoloso; correte rischio di perdere danaro o un processo, se ne avete in corso; oppure farete un viaggio senza scopo e senza frutto. Ma se il re di picche sorte capovolto, state di buon animo, perchè tutti gli sforzi diretti a nuocervi cadranno nel vuoto.

Donna. — Una femmina maldicente e per di più vedova, una amica subdola, una parente invidiosa, trista, orgogliosa, minano la vostra felicità e cercano di allontanare da voi tutti i buoni. Se poi la donna di picche esce col capo all'ingiù, i guai minacciati avranno conseguenze addirittura terribili... per chi ci crede!

Fante. — Uomo nero! Giovane bruno, di pessimi costumi, avaro, chiacchierone, cattivo, ecc., minaccia. Se il fante sorte capovolto, il giovane tradirà *senza alcun fallo* chi presterà fede all'oroscopo.

Dieci. — Significa: pianto; affiizione di cuore; speranze sfumate. Consolatevi, però, se esce capovolto, perchè i dolori saranno di breve durata.

Nove. — Triste presagio. Il nove di picche è la più jettatrice fra tutte le carte. Se esce capovolto, al malanno annunziato dal nove non c'è rimedio. Provare per credere!

Otto. — Contrarietà, malattie, dispiaceri. Se capovolto: matrimonio mancato.

Sette. — Pene momentanee; infedeltà. Se il sette sorte capovolto, le pene avranno poca durata.

NB. — Le figure di *quadri* e di *cuori* indicano persone bionde; quelle di *picche* e di *fiori* brune.

Valore delle carte accoppiate.

4 *assi.* — Annunziano una cattiva notizia che diminuisce d'intensità a seconda del numero degli assi che sortono capovolti.

3 *assi.* — Affermano il contrario di quanto annunziano i 4 assi.

2 *assi.* — Si congiura contro la persona che interpella le carte. Se escono capovolti, i danni congiurati non avranno effetto.

4 *re.* — Risultati straordinari, che diminuiscono col crescere dei re sortiti a rovescio.

3 *re.* — Eredità; riunione per affari importanti; ma se i re vengono con la testa all'ingiù: «risultati incerti».

2 *re.* — Progetti tra persone nella medesima condizione. Se i re sortono capovolti: « tempo perso ».

4 *donne.* — Predicono: piaceri, balli, feste, teatri ed altri svaghi mondani; ma se le donne sortono dal mazzo capovolte, i divertimenti non mancheranno, ma la compagnia non sarà delle più lodevoli.

3 *donne.* — Rappresentano la maldicenza, che si muta in calunnia, se le donne sortono capovolte.

2 *donne.* — Invece predicono divertimenti e passatempi, ma piacevoli, tra due amiche; se le due donne si presentano capovolte l'incontro e la convivenza con l'amica avrà la conseguenza diretta di un avvenimento doloroso.

4 *fanti.* — Riunione allegra tra giovanotti a' quali i pensieri non corrugano la fronte. Capovolti: peggioramento di condizione sociale.

3 *fanti.* — Amici falsi; propositi cattivi; porta di prigione aperta. Se capovolti: risse, dispute, questioni, duelli e... peggio.

2 *fanti.* — Progetti colpevoli. Se i due fanti escono capovolti; pericolo imminente.

4 *dieci.* — Realizzazione delle proprie aspirazioni. Se capovolti: risultato meno completo, ma sempre sicuro.

3 *dieci.* — Segnano la cattiva condotta di chi consulta le carte. Quando i tre dieci sortono capovolti, la cat-

tiva condotta condurrà presto ad un epilogo rovinoso. Avviso ai capiscarichi.

2 *dieci*. — Mutamento involontario di professione. Se, però, le carte si presentano capovolte, il cambiamento non avrà effetto.

4 *nove*. — È prossima una grande sorpresa. Se capovolti: incontro di buoni amici.

3 *nove*. — Allegrezza a non più finire. Ma, tre nove capovolti avvertono che una imprudenza arrecherà grave danno.

2 *nove*. — Compiacenza e soddisfazione minuscole. Se capovolti: non giuocate, chè perderete.

4 *otto*. — Viaggio breve e sollecito. Se capovolti: ritorno di un parente o di un amico carissimo.

3 *otto*. — Progetto di matrimonio. Se all'ingiù: avvenimento assai fortunato.

2 *otto*. — Amore fugace. Se capovolti: piaceri minuti e dispiaceri non profondi.

4 *sette*. — Rapporti con gente trista e pericolosa. C'è da augurarsi che i sette sortano capovolti, onde i rapporti ora indicati non portino conseguenze funeste.

3 *sette*. — Malattia non grave, ma lunga. Se capovolti: malessere passeggero.

2 *sette*. — Simpatia novella. Se capovolti: grande, immensa, straordinaria gioia.

Significato delle carte accoppiate.

Asso e dieci di cuori. — Sorpresa domestica.

Sette di cuori e di fiori. — Notizie in rapporto a denaro.

Dieci di fiori e nove di picche. — Mancanza di denaro; miseria, stenti di non lunga durata.

Asso di cuori e fante di quadri. — Siete aspettato.

Asso e sette di picche. — Secondo matrimonio.

Dieci di quadri col sette di picche, significa: ritardo — coll'*otto di cuori*, viaggio sicuro — coll'*otto di fiori*, viaggio d'amore.

Lo stesso significato pel *nove di quadri*. Se vi è l'*otto*, significa sempre un viaggio, ma per malattia — se vi è

il *sette*, medesimo significato. *Dama e sette di quadri*, grandi questioni. *Asso e dama di fiori*, dichiarazione di simpatia profonda.

Re, dama, fante e asso di qualsiasi colore, matrimonio sicuro.

Se la *dama di picche* si trova sola del suo colore: impedimento — se vi è il *fante di quadri*, grande riuscita — se vi si trova l'*otto di picche*, grandi dispiaceri.

In generale, i *cuori*, significano amore — i *fiori*, denaro — le *picche*, noie — i *quadri*, ritardo. Combinati si correggono a vicenda.

Ecco vari esempi delle molte combinazioni.

È d'importanza assicurarsi quale sia la carta prima estratta, perchè in tre carte dello stesso valore, la posizione della prima cambia il risultato della predizione.

Tre re.

Il re di cuori, di quadri e di fiori. — Beni, onori e ricchezze immense.

Il re di cuori, di quadri e di picche. — Inutili tentativi per pervenire alla ricchezza.

Il re di cuori, di fiori e di quadri. — Si perverrà alla ricchezza col proprio talento soltanto.

Il re di cuori, di fiori e di picche. — Una morte gioverà alla persona che interroga.

Il re di cuori, di picche e di quadri. — Tradimento. — Speranze deluse.

Il re di fiori, di quadri e di cuori. — Restituzione di un bene che ci era stato tolto.

Il re di fiori, di picche e di cuori. — Scoperta di un tesoro nascosto.

Il re di fiori, di picche e di quadri. — Rendita di beni e di danaro; ma non durerà a lungo.

Il re di fiori, di cuori e di quadri. — Ricompensa meritata. — Gelosia.

Il re di fiori, di cuori e di picche. — Amicizia disinteressata. — Felice matrimonio.

Seguendo le combinazioni suesposte si perviene alle seguenti deduzioni:

Se il *re di quadri* è il primo, le predizioni avranno l'eguale significato delle tre carte incominciate col *re di cuori;* se invece primo è il *re di picche*, medesimo risultato del *re di fiori.*

Tre donne.

Tre *donne, di cuori, quadri e fiori,* combinate in modo che quella *di cuori* sia sempre la prima, si avrà allora il significato: d'imprese felici, amicizie sincere. La *dama di picche* può solo turbare quest'unione, ed allora cadiamo nella prima predizione data per le tre *dame*, qualunque ne sia il loro colore.

Quando la prima *dama* fosse quella di *fiori*, allora ciò significherebbe compiacenza, onori, vantaggi.

Se prima è la *dama di quadri*: stima, affezione, confidenza in falsi amici, presunzione ed orgoglio, corretti da un buon cuore.

Se prima è la *dama di picche*: spirito turbolento, negligenza negli affari, amore non corrisposto, consigli non seguiti.

Tre fanti.

Il fante di cuori, quadri e fiori. — Vincita di un processo. — Possenti protezioni.

Quando il secondo sia il *fante di picche.* — Perdita del processo e nemici.

Il fante di fiori, quadri e cuori. — Eredità, doni, vincite immense.

Fante di quadri, di cuori e di fiori. — Buona condotta.

Il *fante di picche* presenta sempre un impedimento.

Fante di picche, di cuori e di fiori. — Perdita di denaro e di amicizia. — Cattivi e punto piacevoli viaggi.

Tre dieci.

Dieci di cuori, di quadri e di fiori. — Soccorso di parenti e di amici. — Vincite di lotterie.

Il *dieci di picche* in mezzo, avverte di non fidarsi di certi amici.

Il dieci di fiori, di quadri e di cuori. — Odi e gelosie, dei quali si potrà trionfare.

Il dieci di quadri, di cuori e di fiori. — Eredità. — Restituzione di beni perduti.

Il *dieci di picche* in mezzo od in altro posto indica ingiustizia e dispiaceri, cattiva riuscita negli affari.

Il dieci di picche, di cuori e di fiori. — Grandi affari. — Viaggi lunghi. — Grandi imprese.

Tre dieci non formano un buon presagio, ma si compensano a vicenda.

Tre nove.

Il nove di cuori, di quadri e di fiori. — Talento. — Occupazioni. — Fortuna fuori della patria. — Inaspettata fortuna.

Il nove di quadri, di fiori e di cuori. — Sempre fuori della patria. — Fortuna nel pericolo.

Il nove di picche è di cattivo augurio.

Il nove di quadri, di cuori e di fiori. — Beni. — Eredità in paese straniero.

Il nove di picche è sempre un impedimento.

Il nove di picche, di cuori e di fiori. — Perdite care. — Mutamento di condizione. — Infedeltà amorosa.

Tre otto.

L'otto di cuori, di quadri e di picche. — Vita lunga. — Inaspettate ricchezze.

L'otto di fiori, di quadri e di cuori. — Vita tormentata da cattivi parenti od amici, ma vittoria finale.

L'otto di quadri, di cuori e di fiori. — Esistenza calma e felice.

L'otto di picche, di cuori e di fiori. — Lunga esistenza, malattie cagionate da soverchi piaceri. Cure di spirito.

Tre sette.

Il sette di cuori, di quadri e di fiori. — Amore e gelosia. — Indisposizioni leggere. — Lunga esistenza.

Il sette di fiori, di quadri e di picche. — Ambizione. — Affari trascurati. — Indigenza. — Vicissitudini.

Il sette di quadri, di cuori e di fiori. — Ansie dolorose. — Preannunzio della nascita di un bambino nella famiglia.

Il sette di picche, di cuori e di fiori. — Amore corrisposto. — Infedeltà. — Perdita di denaro.

3° — Varie maniere di fare le carte.

La maniera più semplice e più in uso è quella di servirsi di un mazzo di 32 carte. Mescolate, si dividono le carte in due mazzi pressochè eguali, e si fanno alzare dalla persona che le consulta, la quale sceglie tra i due quello che più le aggrada.

La prima carta vien tolta dal mazzo scelto e messa da parte. Essa costituisce la cosidetta « riserva ». Il resto del mazzo viene voltato e man mano che le carte si presentano si interpreta il significato loro, in conformità di quanto ciascuna di esse rappresenta.

Supponendo che il mazzo sia composto di quindici carte, che si presentano nell'ordine seguente:

Asso di cuori, nove di fiori, re di cuori, dieci di quadri, nove di cuori, otto di cuori, otto di quadri, sette di fiori, asso di quadri, donna di picche, fante di quadri, asso di fiori; l'otto di fiori rappresentata dalla riserva.

Senza preoccuparsi della ubicazione di ciascuna carta ma interpretandone il senso in un accoppiamento parziale, si avrà la seguente risposta:

« In casa mia — un'eredità — che un uomo biondo — di ritorno da un viaggio mi porterà — sicuro di riescire nel suo amore. — Sarò zimbello di molti per questa eredità (sette di fiori e sette di quadri) — ma una lettera di una vedova — portatami da un fattorino — o da un militare — confermerà la buona notizia ».

Dopo questa prima lettura si mescolano di bel

nuovo le carte, con le quali si fanno tre mazzetti pressochè eguali, mettendo da parte l'ultima carta.

L'interpellante sceglie uno dei tre mazzi, nel quale a mo' d'esempio, si trovano le seguenti carte:

Otto e dieci di quadri, re di cuori, sette di fiori e asso di quadri.

Si leggono correntemente così:

« La vostre pratiche d'amore saranno coronate da un viaggio — per il quale un uomo biondo — vi manderà denaro — dentro una lettera ».

Se il secondo contenesse: il sette di quadri, il nove di fiori, l'asso di cuori, l'asso di fiori e il fante di quadri, si avrebbe:

« Si burleranno di voi — pel vostro denaro — ma in casa vostra — un avvenimento giulivo — sarà apportato da una lettera — che vi recherà il postino ».

Se il terzo mazzo fosse costituito dalla donna di picche e dal sette di cuori, vorrà dire che:

« Una vedova apporterà la pace nel vostro cuore ».

L'otto di cuori e l'otto di fiori, carte di sorpresa, confermeranno l'eccellente oroscopo.

Raccomandazione opportuna.

Il passatempo piacevole è assai semplice e può ripetersi per tutte le persone della comitiva; ma se le carte annunziassero cose troppo tristi o disgrazie irreparabili è obbligo della *pitonessa* o dell'augure, di correggere prudentemente il responso, affinchè nessuno resti impressionato da una predizione, che non possiede alcun elemento di serietà, e che trova conforto solo nella superstizione degli sciocchi.

Oltre a questa esistono altre maniere di fare le carte per trarre l'oroscopo. Esse sono:

« *Fare le carte a tre, a quindici, a ventuno* ».

Non credo utile di descriverle in questa *piccola enciclopedia di giuochi,* prima, perchè non lo comporta l'indole del volume, poi perchè non voglio contribuire a dare forma di scienza ad un passatempo innocente quanto piacevole, fino a quando si basa sul capriccio di una persona educata e dotata di uno spirito inventivo fuori della comune.

4° — La chiromanzia o l'arte di predire la ventura dai segni della mano.

La *chiromanzia* è l'arte di predire la ventura, deducendola dai segni della mano. La *chiromanzia* è un'arte, se pur così è lecito addimandarla, antichissima, di origine greca, che ha per base l'aspetto esteriore della palma della mano.

La *chiromanzia* è bugiarda quanto la *cartomanzia;* come questa trova conforto solo nella credenza di pochi ed ignoranti — anche se sono istruiti — superstiziosi.

Per noi la *chiromanzia* non è, e non può essere altro che un mezzo piacevole per passare il tempo in allegra brigata, quando le noiose pioggie d'autunno, o i venti ghiacciati dell'inverno costringono a rimanersene tappati in casa e a rinunziare a più elevati ed intellettuali soddisfacimenti dello spirito.

Le regole generali di questa scienza mistificatrice le ho tolte dal libro del *El Grande Alberto,* un libercolo in lingua spagnuola che ha per titolo: *El porvenir advinando por las lineas de la mano,* del quale si servono specialmente le gitane nel predire il futuro.

I monti e le linee.

La mano deve essere presentata aperta all'indovino, con il palmo in alto. Nel mezzo del palmo evvi un affossamento o concavità.

Quando la mano è chiusa si chiama pugno; ma la parte opposta al pollice si addimanda *percussione,* perchè è destinata a colpire gli oggetti. Il palmo si divide in sette parti.

Tutte le dita della mano hanno alla loro base una piccola prominenza, una microscopica montagna. Ciascuno di questi cinque rialzi è detto *monte* ed è dedicato ai pianeti principali. Sono questi pianeti, secondo i chiromanti, attivi o passivi, che influiscono sul presente e sul futuro di tutta l'umanità.

Il monte di *Venere* si trova sotto il pollice (fig. 78); *Saturno* è sul monte del medio; *Giove* sul monte dell'indice; il *Sole* (cioè *Apollo)* sul monte dell'anulare; *Mercurio* su quello del mignolo; *Marte* sta nel triangolo formato dal cavo della mano, mentre la *Luna* si trova sul monte della *percussione,* o della *mano.*

Queste montagne dei pianeti formano le vallate, solcate da linee più o meno profonde, distinte ciascuna da un nome particolare.

La linea della *vita* comincia tra il pollice e l'indice, sotto il monte di Giove; si svolge alle falde del monte di Venere e si perde verso la linea *rasetta.*

La linea *naturale* si diparte dall'origine della linea della *vita,* o presso a questa e, prolungandosi sul cavo della mano va a perdersi sotto il monte della Luna.

La linea *mentale* comincia sotto il monte di Mercurio e si prolunga fino alle falde di quello di Giove.

La linea *epatica* o del *fegato* comincia quasi sempre alla estremità di quella *naturale,* e concorre a formare il *triangolo.*

La *rasetta* si compone di due o tre linee trasversali poste alla giuntura del palmo della mano col polso.

La linea di *Saturno* è la linea preferita e studiata da tutte le persone... positive, perchè indica la prosperità. Si parti dal monte che sovrasta la *rasetta,*

traversa il *piano di Marte* e si arresta alle falde del monte di Saturno. Questa linea, generalmente, divide il palmo della mano in due parti pressochè uguali.

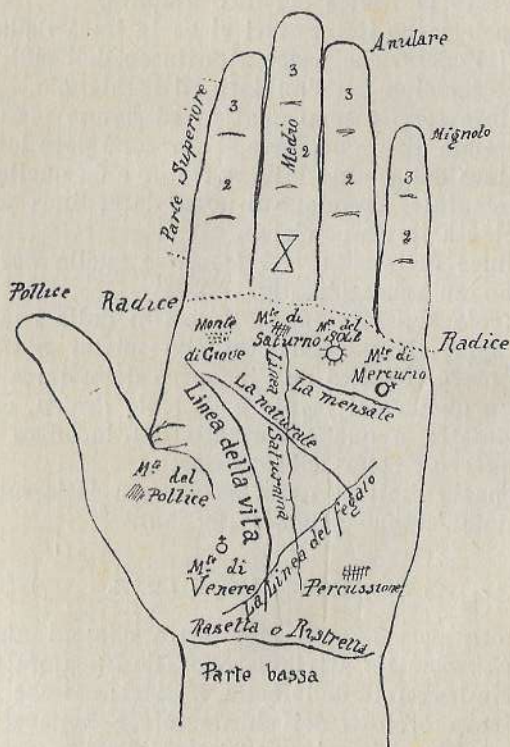



Fig. 78.

Le altre linee secondarie che si riscontrano nella mano, aumentano o diminuiscono il valore delle principali, ma non hanno un significato particolare.

Tra le linee secondarie avvi la *via lattea*, che nasce

verso la *rasetta* e pel monte della Luna raggiunge il monte di Mercurio.

La linea del *Sole* è pure tra le secondarie. Nasce verso il centro della cavità della mano, e va a perdersi verso la radice del dito anulare.

E tra le meno importanti vi ha la linea della *cintura di Venere*, che nasce all'attacco dell'indice col medio e termina tra l'anulare ed il mignolo.

Le linee *sorelle* sono quattro ed hanno pressochè la medesima direzione. Esse si scorgono poco lontano dalla linea della *vita*, dalla *naturale* e da quelle *epatica* e *mentale*. Prendono il nome dalla linea principale, ch'è a loro più vicina.

Le linee della *vita*, del *fegato* e quella *naturale* formano un triangolo (fig. 79).

L'*angolo supremo* (fig. 78) risulta dalla congiunzione della linea della *vita* con quella *naturale*; quello però, formato dall'incontro della linea della *vita* con quella del *fegato* è l'*angolo destro*, ed *angolo sinistro* è quello formato dall'incontro della linea *naturale* con quella *epatica*.

Lo spazio limitato dalla *naturale* e dalla *mentale* si addimanda *quadrangolo* (fig. 79).

Significato delle linee.

Ed ora passiamo al significato che gli amatori della *chiromanzia* attribuiscono alle *linee* ora nominate. Ne leggerete delle belle, signori; ma che farci? La scienza occulta dei chiromanti è impenetrabile allo sguardo dei profani, e specialmente a quello degli increduli, come noi e, spero, come tutti voi.

La linea della vita. — È la prima ed anche la più importante. Indica la durata dell'esistenza umana, e ne predice le varie accidentalità che la turberanno. Se la linea della vita è lunga, profonda e senza soluzioni nella continuità sua, è indizio di

buon carattere e di perfetta eguaglianza di umore.

Se la linea della vita non è eguale in tutto il suo sviluppo, ma più larga e più profonda in taluni punti, il *soggetto* studiato sarà collerico.

Fig. 79.

Se, però, verso l'angolo *supremo* sarà delicata e molto apparente, denoterà carattere docile, sottomissione facile e straordinaria mansuetudine.

Quando la linea della vita è troppo dilatata o grossa, è indizio di inclinazioni perverse; se è lunga,

senza il concorso della linea naturale, annunzia carattere fegatoso, irascibile, brutale.

Ma quando la linea della vita è lunga ed interrotta... la debolezza fisica del soggetto è denunciata; la morte comparirà « innanzi sera ». Brrrr!...

Nulla dicono i segni che partendosi dal monte di Venere intersecano la linea della vita. Se questa è lunga, continuata, diritta, ben colorata, chi la possiede può cantar vittoria, perchè è indizio di vita lunga, senza malattie di qualche gravità.

La linea della vita, se breve e larga, è indizio di un carattere freddo; se breve e intersecata da piccole linee, di un fisico molto delicato; infine, se lunga e libera, è sintomo di carattere duro, freddo, incostante, infedele. Quando, però, è libera, ma poco estesa, indica mente solida, carattere franco e leale; se è grossa, uomo di guerra, come Giulio Cesare e Napoleone I; se grossa e rossa, incostanza, leggerezza; se grossa e larga sopra l'angolo supremo, proclive alla collera; se grossa verso la linea naturale, indizio di mente saggia e di spirito liberale.

Quando al principio della linea della vita si riscontrano fossette opache o quadrate, esse denunciano un carattere bellicoso, battagliero: se i punti sono rossi, tristezze, malinconia.

Una escrescenza sullo sviluppo della linea preannunzia ricchezze.

La linea biforcata verso il monte di *Giove* predice onori e dignità; biforcata nell'angolo supremo, incostanza ed impertinenza. Ma se, in questo biforcamento, uno dei rami tocca la linea naturale, l'onestà, la fedeltà, la generosità e l'eguaglianza di carattere trionferanno su tutto e su tutti.

La linea della vita che manda alcuni suoi rami verso il monte Venere, è indizio di ricchezza portata all'opulenza; ma se le ramificazioni si dirigeranno

verso il triangolo, purtroppo, le ricchezze andranno presto in fumo.

La linea che si diparte a forma d'arco da quella della vita, per cingere il monte di Venere, avverte della persecuzione di un nemico implacabile, ma impotente.

Attenti alle cadute da cavallo! Sono rappresentate da alcune interruzioni nella linea della vita, in prossimità del monte di Venere.

La linea della vita, recisa nella sua estremità, in forma di croce appartiene a persona buona; se è recisa verso la rasetta, è indizio di una caduta. Se una croce attraversa in un punto qualunque la linea della vita (e tutti di quelle croci ne abbiamo) la vita sarà felice e scorrerà piacevole in mezzo all'abbondanza, alla salute, a' figli, ecc.

Dopo le croci vengono le stelle. Una tra la linea della vita e il monte di Venere significa celebrità per intelletto; tre stelle sulla linea, uomo calunniato dalle donne (!!!).

Per ultimo i triangoli! Uno nella cavità: esilio; uno al principio della linea della vita, verso il monte di Venere (ahi!): perdita di beni; se presso il monte di Giove: disinganni amari!

La linea naturale. — Ecco la linea del cervello! Serve a indicare la complessione, il carattere ed il temperamento.

Nasce al disopra del monte di Giove e se forma in questo punto l'angolo supremo con la linea della vita, è indizio di persona inclinata al bello e al buono. Peccato, che nell'umanità questo incontro succeda tanto di rado! È per questo mancato incontro, appunto, che i cattivi e i perversi sono in maggioranza su questa terra. Eppure è così facile essere buoni!

Quando la linea naturale è diritta, profonda, in-

tiera, appariscente, annunzia una mente superiore, un cuore d'oro, un'anima retta e... fortunata; una vita lunga, eredità, salute perfetta e gioconda, tranquillità di spirito. Se però, qualche cerchio si trova sulla naturale, non mancheranno le dispute e le querele in famiglia e fuori; ma sopratutto con gente chiesastica.

La naturale lunga e larga è sintomo di pessimo carattere; ma se è lunga ed estesa fino al monte della *mano*, rivela coraggio, fortezza, destrezza, generosità.

Per essere veramente felici è però necessario che la naturale pencoli alquanto verso la linea della vita e verso quella della rasetta; perchè se è tortuosa, la malizia e la cattiveria soffocheranno qualsiasi sentimento nobile.

Se si perde nel cavo della mano: malattie, carattere imbelle, morte prematura; se traversa la mensale: infortuni, danni, perdite; se in ambo le mani si riunisce alla mensale: morte sicura prima di venti anni (!); con una croce: gambe o testa ferite, senza speranza di guarigione; se biforcata all'orlo della mano: vecchiaia e fine devoti; se ricurva e perdentesi fra l'anulare e il medio: morte improvvisa per eccessiva pinguedine.

Tagliata da linee parallele all'opposto del medio: ferite mortali.

Due linee ascendenti dalla naturale e riunite presso alla mensale: rapido cammino in qualsiasi carriera; fortuna inaspettata.

Mal formata e tagliata da varie linee di diversa lunghezza: reumi e dolori nervosi ad ogni cambiamento di stagione.

Una croce all'origine della naturale: beneficenza e benevolenza, il risultato delle quali sarà una disgrazia.

Se la croce si trova verso l'estremità della linea: vita felice senza sinistri, morte placida e serena.

Se si trova nel mezzo della linea, all'altezza dell'indice, e dalla parte opposta: processi, imbrogli, litigi, e... vita corta.

Linea del fegato. — La linea del fegato, o epatica, è la linea della prosperità. Chi l'avrebbe detto? Si vede proprio che la *chiromanzia* può fare miracoli!

La forte complessione fisica è rivelata da una linea diritta e continua; però, se è profonda e continua ed unita a quella della vita, senza però toccare quella naturale, è indizio di complessione non integra; se, poi, traversa la linea della vita, il temperamento è addirittura non buono.

Larga, continua, profonda, simboleggia la forza, il coraggio e una vita lunga; e se con questi caratteri tocca la linea della vita e quella naturale, dinoterà una invidiabile armonia tanto fisica, quanto morale.

Se lunga ed attraversante il cavo della mano: volgarità di carattere; se ripiega verso la percussione: predestinazione a naufragare o ad annegare.

Quando sale dalla rasetta al monte di Giove: grandi onori, grandi ricchezze; se si estende fino al monte di Saturno: salute perfetta fino alla vecchiaia; se tocca il monte Mercurio: favori di persone altolocate, e facilità di eloquio; se inclinata verso il cavo della mano e se divisa dalla naturale: debolezza, incostanza; se tortuosa: furberia; se tortuosa e pallida: malattia.

Allorchè la linea del fegato è larga, dritta e un po' interrotta nel centro, è presagio di vita lieta e felice; se intersecata da quella della vita: coraggio e tendenza al bene; se non tocca quella vitale: vanità, incostanza, carattere battagliero; se tra la linea del fegato dista da quella della vita, ma è unita

alla naturale, la linea del fegato rivela un uomo collerico ordinario, malgrado l'apparenza di *mite agnello*.

Quando la linea del fegato non tocca la naturale, è indizio di leggerezza; ma se tocca la linea vitale e quella naturale, è indizio di purezza di costumi, e di lucidità di mente.

Quando la linea della vita tocca la naturale, e si unisce alla linea del fegato nell'angolo supremo, annunzia un grande pericolo.

La linea mensale. — La linea mensale nasce alle falde del monte di Giove e limita inferiormente i monti di Saturno, del Sole e di Mercurio.

È di buon augurio quando è diritta, continua, profonda ed apparente almeno fino alle falde del monte di Saturno. In caso diverso è sintomo di malanni e di sventure.

Quando risale verso l'indice e senza diramazioni predice perdita di beni od esilio; e se rimonta sulla collina di Giove: ricchezze, dignità, bontà d'animo.

È indizio di sventura quando senza diramazioni raggiunge la radice dell'indice; che si traduce in esplosioni violente di collera allorquando si prolunga oltre le radici dell'indice. Se non discende oltre il monte di Saturno: povertà; se tra l'indice e il medio: facile conquista di beni; se finisce tra queste due dita ed a contatto della linea saturnina: pericolo.

Questi i principali caratteri della linea mensale, chè, per descrivere tutte le interpretazioni secondarie occorrerebbe un volume.

La rasetta. — La rasetta, o ristretta, è quella linea raramente unita che si trova alla congiunzione della mano col polso. Generalmente è ritenuta di buon augurio se ben chiara, senza crespe nè sorelle.

Si dà più particolarmente il nome di *ristretta* alla

linea che separa la palma della mano dalla rasetta. La ristretta è talvota accompagnata da una o due sorelle, linee parallele che la circondano. La rasetta propriamente detta è lo spazio che esiste fra la prima e l'ultima linea.

Se la ristretta è continua, profonda e ben colorata: vita felice e tranquilla, grande fortuna; corta ed interrotta: povertà, vita infelice ed agitata; se è tagliata per traverso da linee eguali: gioventù laboriosa, ricco matrimonio, eredità, industria e benefici; segata da linee tortuose ed intrecciata a guisa di anelli da catena: vita laboriosa che condurrà alla fortuna, se il monte della Luna non vi si oppone; se la ristretta è accompagnata da tre sorelle ben segnate e colorite: vita prolungata per lo meno sino agli ottant'anni; se la rasetta manda fuori una linea la quale passando pel mezzo della mano, s'estende sino alla naturale: vita comoda e piacevole; se questa linea si prolunga verso il medio: grande prosperità.

Le stellette e le croci intorno alla rasetta preannunziano: alta posizione sociale. Se una di queste croci o stelle si trova verso la fine della vitale: fortuna acquistata con liti.

Linea di Saturno. — La linea di Saturno è anche detta della *prosperità* ed è quella che dalla rasetta sale verso il medio. Se comincia verso l'angolo destro indica: abbondanza di danaro e... di figliuoli; se dalla rasetta risale verso il cavo della mano: immaginazione feconda; se termina verso la naturale: spirito inventivo, virtuosità e vita lunga; se nasce dal monte della Luna: ricchezze; se tortuosa dalla rasetta all'anulare: ignoranza e... *cervello fino;* se biforcata sul monte di Saturno: avvenimenti piacevoli; estesa sul dito medio: avarizia, tendenza al male; estesa dalla rasetta all'indice: lunghi viaggi felici ed onorevoli.

La via lattea. — Nasce verso la rasetta e si dirige verso il monte di Mercurio, e verso il principio della mensale.

La linea della via lattea serve a pronosticare l'energia di un uomo nella resistenza alla volontà della donna.

Se è diritta e raddoppiata verso il mignolo, se comincia dall'angolo destro o dal monte di Venere e procede verso il mignolo: felicità e fortuna conquistate con l'aiuto di una donna; se tagliata ad una estremità a forma di croce: sventura per cagion di donna.

La cintura di Venere. — La linea arcuata che nasce tra il medio e l'indice per finire tra l'anulare e il mignolo, si addimanda *cintura di Venere.* Non tutti la posseggono, ed è sintomo di animo cattivo, di scarso senso morale, di brutalità d'animo.

La linea solare. — Si trova sul monte del Sole. Si diparte dal concavo della mano o dalla linea naturale, o da quella mensale, o dal quadrangolo. Più è estesa, più è netta, meglio è. Si perde alle radici dell'anulare.

Se si diparte dalla vitale, come solco profondo, fino al monte del Sole, preconizza cose piacevoli, onori, vita lunga, felice, prosperosa, occupata da studi. Ma se manca, o è imperfetta, ogni aspirazione a salire in alto cade nel vuoto.

Se la linea del Sole comincia nel cavo della mano e si prolunga sino all'anulare, è sintomo di alte protezioni; se taglia il monte del Sole recisamente: fortuna, mente eletta, produzione intellettuale di molto pregio.

Il triangolo. — Il triangolo è formato dall'incontro delle tre linee: del fegato, vitale e naturale. Occupa la parte concava del palmo, e se è ristretto

simboleggia l'avarizia; se largo, la generosità e la munificenza.

Se le linee che formano il triangolo sono ben marcate e meglio colorite, diritte e pressochè uguali: costituzione robusta, vita lunga e felice, coraggio, intelletto.

Quando nel triangolo appare una stella, una eredità si avvicina; ma se vi appare un quadrato: processi con parenti.

Il quadrangolo. — È detto anche *tavola*, e si trova tra la mensale e la linea del cervello.

Ha gli stessi caratteri e predice quasi le medesime cose del triangolo.

L'angolo supremo. — L'angolo supremo è formato dalla vitale e dalla naturale. Esso dovrebbe prendere la sua origine alle falde del monte di Giove, e non ha da essere acuto e congiunto: povertà di mente e costituzione debole; ma aperto e piuttosto ottuso: spirito superiore e salute da vendere.

Quando l'angolo è eccessivamente largo e poco appariscente, denota durezza e cattiveria di carattere; e se apparisce verso il cavo della mano, la timidezza, l'avarizia e la malignità saranno d'ostacolo a qualsiasi impresa.

La mancanza dell'angolo è indizio di maldicenza e di infedeltà.

L'angolo acuto è sintomo di astuzia; ma se è quasi diritto: onori e dignità a non saperne che fare.

Separato e unito da una o da due linee, tagliate da altre due: pentimento di trascorse pazzie.

Se questo angolo è separato, e nella separazione presenta alcune linee senza ordine: rivelazione di una persona marziale, sì, ma anche infedele.

Se diviso, e se nella separazione si trovano alcune

linee in forma di rete: carattere menzognero, appassionato per la musica e pel giuoco.

Se la vitale è tagliata dalla naturale e da un'altra linea, che discendendo dalla parte superiore della mano le tagli ambidue: avverte di guardarsi da animali velenosi e dal mare.

Se l'angolo è tagliato da una linea, la maggior parte della quale si trovi dal lato della mensale: pericolo d'incendio; tagliato da un semicerchio, le estremità del quale sieno rivolte verso la vitale: aumento di fortuna.

Una croce od una stella annunciano eredità provenienti da donne.

L'angolo destro. — L'angolo destro è quello formato dalla vitale e dalla epatica. Se l'angolo è alquanto acuto, appariscente e netto: buona complessione, molta inclinazione alla virtù; appena visibile: avaro, mariuolo, interessato ed egoista; se è aperto, e che all'apertura una croce tocchi le linee vitale e del fegato: buon fine, morte devota.

L'angolo sinistro. — L'angolo sinistro è formato dalla naturale e dalla epatica.

Se è ottuso, netto ed appariscente: lunga vita, animo retto; se è acuto: litigio, cattiveria; se appena visibile: temperamento malaticcio, intelletto limitato; se non esiste: malattia di fegato o di stomaco; quando è lungo, molto acuto, vicino al mezzo della mano: si morrà annegato... *probabilmente* nell'acqua!

Il significato dei monti. — Il monte di Venere di... giusta statura è indizio d'amore; e se è attraversato da più linee profonde e diritte: amore in anima retta e in corpo sano. Però, di queste linee non ce ne ha da essere troppe, altrimenti si passa alla categoria della lussuria.

Se il monte di Venere è prominente: passione irre-

sistibile per la musica; se basso: fabbricante di castelli in aria.

Il monte di Giove senza linee e poco elevato indica bontà d'animo, amore per la giustizia (ecco un esame al quale dovrebbero sottostare i magistrati), generosità.

Se qualche linea lunga lo traversa: predizioni di onori e di ricchezze.

Il monte di Saturno senza solchi vuol dire: quieto vivere, trionfi nelle esperienze e nelle speculazioni agricole; se basso e solcato da qualche linea, è indizio di vita dura, laboriosa, ricca di... amarezze.

Il monte del Sole alquanto elevato e solcato da linee diritte predice ad una donna l'affettuosa ammirazione di molti, copia di onori e di dignità; mentre tutto l'opposto le predice, se è basso e solcato da linee tortuose.

Il monte di Mercurio, un po' basso, è indizio di mente acuta, di furberia; indica tutto l'opposto se è alto.

Il monte della mano, pianeggiante, senza linee, rivela dolcezza di carattere e generosità; altrimenti: incostanza in tutto.

Sul significato dei centomila caratteri dei varî monti ci sarebbe da scrivere non uno, ma cento volumi, perchè l'interpretazione dipende essenzialmente dalla fantasia e dall'accortezza di chi li esamina.,

5° — La Metoscopia.

La *metoscopia* o commensurazione delle linee della fronte è una *scienza* o *passatempo* simile alla *chiromanzia,* della quale ha tutti i caratteri e i principî con la sola differenza, che invece di studiare le linee e le prominenze della mano, studia le rughe, i segni e i bernoccoli della fronte.

Questo studio dovrebbe dare per risultato la conoscenza perfetta del passato, del presente e del futuro della persona esaminata.

È, come si vede, un'altra delle tante imbrogliature per pescare qualche soldo ai gonzi; ed io, non ne ripeto i principî, perchè parmi sufficiente il poco che ho detto sulla *chiromanzia* per passare allegramente un quarto d'ora di matte risate, o per mettere in lieve apprensione un amico che fa lo scettico e il superuomo, quando lo si conosce per un buon figliuolo, capace di credere che la luna riflessa nel pozzo è diversa da quella che splende in cielo.

CAPITOLO IX

SESSANTASEI GIUOCHI SPORTIVI ALL'APERTO.

Gargantua, un gigante tanto... voluminoso, aveva bisogno di divertirsi e di fare parecchio moto a fine di godere buona salute. Sicchè, alla mattina, ha lasciato scritto Rabelais, appena vestito, usciva con Portonocrate e, chiacchierando di lettere, se ne andava a disputarsi col compagno e maestro la gloria di una partita di *Bracco* (giuoco alla dama nel sobborgo di Saint-Marceau, che aveva per insegna un cane *bracco*); oppure, altrove, a giuocare alla palla, alla palla al palmo, al tamburello, ecc., e non smetteva di giuocare se non quando era sudato ed aveva l'affanno. Allora passeggiava, poi si cambiava di biancheria e di abiti e quindi se n'andava con Portonocrate a desinare.

Il grosso, l'enorme Gargantua, adunque, si divertiva a giuocare a palla; ed in ciò non faceva che imitare i greci e i romani di ben altri tempi, pe' quali la palla, con i giuochi relativi, fu uno dei principali elementi di civiltà e di educazione nazionale.

Tanto in Grecia, quanto a Roma, gran parte della ginnastica educativa, ed allora tutti i passatempi miravano ad educare il fisico, era rappresentata appunto dalla *sferistica*.

Nelle *Memorie del calcio fiorentino* di Pietro di Lorenzo Bini (1), è raccolto tutto quanto ci venne tramandato sui giuochi di palla degli antichi. E l'autore li riassume nella *pila* (palla) *follis, trigonalis, paganica* e *harpastum,* il giuoco del calcio fiorentino, detto dai greci antichi *fenenda* o *fénis,* e dagli italiani moderni, dimentichi d'ogni gloria passata, *foot-ball,* dall'inglese palla al piede, quasi che avessero onta di addimandare italianamente i giuochi italianissimi, ne' quali i nostri antenati si esercitavano a' tempi dei gloriosi Comuni e delle Repubbliche nostre gloriosissime; tempi ne' quali la parola *italiano* voleva dire qualche cosa di più e di meglio di quello che suoni oggi.

A' tempi gloriosi, adunque, la palla era di due specie: grande e piccola, come a' giorni nostri. La grande si lanciava con il *bracciale,* la piccola con il pugno chiuso, e si diceva perciò: *follis, pugillaris* o *pugillarius.*

Augusto, afferma Svetonio, se la godeva un mondo e mezzo a questo passatempo favorito; nè posso dargli torto.

Quando i romani giuocavano a ribattere la palla con il palmo della mano, allora il giuoco si addimandava *trigonalis,* perchè si adoperava una piccola palla, detta *trigon,* e non perchè avesse forma speciale, sibbene perchè i giuocatori erano quasi sempre tre per partita, disposti in modo da formare un triangolo, e si traevano la palla ora con una, ora con l'altra mano aperta; e quegli che la lasciava cadere perdeva un punto.

La *palla del villaggio, detta pila paganica,* non

---

(1) Questo *raro* e *curioso* libro fu stampato a Firenze nel 1688 nella stamperia di S. A. S. alla Condotta, ed è illustrato da una tavola che riproduce la *Veduta della Piazza di S. Croce della città di Firenze nell'atto di principiare il giuoco del calcio,* e che si vede a pag. 357.

si addimandava così perchè vi si esercitassero solo i 2 villani; i *cives*, i cavalieri e tutti quanti i nobili che Roma antica contava, giuocavano alla *pila paganica* e nei ginnasi e nelle *terme;* ed era una palla fatta di piume legate e rilegate strette strette, ed era più grossa della *trigonalis* e dell'*harpastum*. La durezza della *pila paganica* e il suo volume, relativamente straordinario, faceva di questo giuoco un passatempo pericoloso quanto difficile, ed era difficilissimo.

Nè vo' dimenticare il giuoco della palla di vetro, che si praticava largamente nelle terme all'epoca imperiale, e che suscitava negli spettatori un entusiasmo ed una ammirazione straordinaria per coloro che in quel giuoco eccellevano.

L'*harpastum* dei Romani fu ricordato dal giuoco del calcio fiorentino, tenuto durante la Repubblica e anche sotto il dominio mediceo tanto in onore, da obbligare *per legge* la nobiltà a non disertarlo nelle domeniche nelle quali si giuocava.

☘

I giuochi alla palla devono tenere il primo posto fra tutti quelli destinati all'educazione fisica, perchè si fanno all'aria aperta; perchè sono tra i più completi, mettendo essi in azione il maggior numero di muscoli, pure esercitando la forza e la sveltezza.

Però penso, nel fine di ritrarre dagli esercizi di palla tutto il beneficio fisico promesso, che non s'abbia da mettere, senza una razionale preparazione, i giovanetti a praticare quei giuochi, che esigono sicurezza d'occhio, di braccio, di piede e resistenza di polmoni. Questa preparazione razionale e... benefica consiste nel praticare e apprendere dai fanciulli i giuochi di palla elementari, prima di concedere

loro di partecipare a esercizi più violenti o pericolosi, quali il *calcio*, il *pallone*, ecc. Ed in questi, a tempo opportuno riesciranno abilissimi, se avranno avuto la forza di volontà e la pazienza di imparare prima e bene gli esercizi individuali che seguono.

1° — Giuochi semplici con la palla.

a) *La palla in aria.*

1° *esercizio.* — Si lancia la palla in aria, verticalmente, con la mano destra. Si riprende con le due mani, e si lancia di nuovo con la sinistra. Man mano che si ripete l'esercizio, si aumenta l'altezza a cui si lancia la palla (fig. 80).

Fig. 80.

2° *esercizio.* — Si lancia la palla con una mano e si riprende con la stessa mano che l'ha lanciata. A ogni due colpi si muta di mano.

3° *esercizio.* — Si lancia la palla in aria e quando essa ricade, viene respinta in alto dal palmo della mano, alternando la destra con la sinistra.

b) *La palla a terra.*

1° *esercizio.* — La mano destra getta con vigoria la palla a terra, e la riprende quando la palla rimbalza. Cambiare di mano ogni due o tre colpi.

2° *esercizio.* — La mano destra getta verticalmente e con vigoria la palla a terra; quando la palla rim-

balza, col palmo della mano destra si ribatte contro il suolo. Cambiare di mano ogni due o tre colpi (fig. 81).

Fig. 81.

C) *La palla al muro.*

1° *esercizio.* — La mano destra trae la palla contro un muro; le due mani la riprendono al rimbalzo; quindi si lancia la palla con la mano sinistra e si riprende con le due mani (fig. 82).

2° *esercizio.* — Con la mano destra si lancia la palla contro un muro; la stessa mano riprende; poi si lancia con la mano sinistra, che al rimbalzo la riceve.

Fig. 82.

3° *esercizio.* — Si lancia la palla contro il muro; la riceve prima la mano destra e poi la sinistra, che, volta a volta, con il palmo la ribattono nuovamente contro il muro.

D) *La palla a due.*

1° *esercizio.* — La mano destra trae la palla a un compagno, che la riceve con le due mani.

2° *esercizio.* — Prima la destra, poi la sinistra, traggono la palla al compagno, che la riceve prima con la destra, poi con la sinistra.

3° *esercizio.* — Si lancia la palla con la mano destra a un compagno, che la rimanda con il palmo della mano destra. Si ripete l'esercizio con la mano sinistra.

2° — Il Palleggio [1].

Il vero giuoco, il giuoco per eccellenza della palla è il così detto palleggio. Si giuoca in due e in più, fuori, in un piazzale abbastanza ampio e dove le palle possano balzar bene. Uno contro uno, o due e tre contro due e tre, si mettono i giuocatori dalle due parti, a più o meno distanza, secondo l'età e la forza di ciascuno. Per il palleggio si richiedono palle nè troppo grosse nè troppo piccole, e di giusto peso, perchè riesca facile il mandarle in alto e lontano. Piuttosto che a mano nuda, si giuoca con la mestola, o col tamburello. Uno comincia il giuoco tirando la palla in aria e in modo che cada nella parte opposta, dove un altro o di posta, cioè prima che la palla tocchi la terra, o di balzo, cioè al primo balzare in terra, le ridà, rimandandola all'altra parte e così di seguito, fino a che uno non la debba raccattare con la mano o non l'abbia ribattuta al primo suo balzo. Un bravo giuocatore è quegli che bene la tira e bene la ribatte; che la manda più in alto e la dirige per maniera che ne sia facile la ribattuta e il giuoco duri più a lungo.

È un giuoco che richiede l'occhio buono, per osservare, quando la palla è in aria, dove andrà a cadere,

[1] Il giuoco è vecchio e risaputo anche da' boccali di Montelupo, ma io ho copiato questo e qualche altro giuoco di palla dai programmi governativi per l'educazione fisica, a fine di dare una prova che anche da noi *finalmente ci si muove!*

e buona gamba per correre là pronti a ribatterla; e non darle troppo presto, chè il colpo non vada a vuoto; né troppo tardi, chè non si potrebbe dirigere bene. Se uno non giunge a darle di posta, cioè quando la palla è ancora per aria, bisogna che l'aspetti al balzo. Il balzo della palla è proporzionato all'altezza da cui cade, alla forza che le è stata impressa, al peso ed alla elasticità della materia di cui è fatta, alla natura del terreno su cui si giuoca; cose che il giuocatore impara nella pratica, e che il bravo giudica lì per lì con sicurezza. Come si è detto: il palleggio più dura e più riesce divertente e bello; però i giuocatori debbono saper rendere facile il tiro l'uno all'altro, perchè la palla sia rimandata e ribattuta bene.

Quando i giuocatori sono in più dall'una parte e dall'altra, debbono disporsi per maniera da non essere tutti sulla stessa linea, nè tutti ad egual distanza dal mezzo del giuoco; ma uno più vicino ed uno più lontano, questi più a destra, quegli più a sinistra, così che o l'uno o l'altro si trovi sempre pronto a ribattere la palla che viene dalla parte opposta e rimandarla. Fanno eccezione le così dette volate, nelle quali la palla o nella battuta o nella ribattuta, passa al di sopra di tutti i giuocatori e va al di là del giuoco. Anche in questo occorre il solito occhio e la solita agilità, unita all'accortezza per lasciare la palla al compagno, o per correre là dove il compagno non possa fase a tempo; o così, che la palla sia sempre ribattuta. Questo giuoco si fa sempre all'aria aperta; su terreno abbastanza piano e senza sassi, dove la palla balzi bene, e il giuocatore, senza pericolo e senza troppa fatica, possa correre qua e là, avanti e indietro. Il terreno vuol essere largo abbastanza, e più o meno lungo, secondo che si giuoca col tamburello o senza. Se da una parte del giuoco evvi un muro, come sarebbe la facciata

d'una casa, la parete d'un edificio e simili, allora bisogna che il giuocatore badi anche allo scozzo della palla, cioè al balzo che la palla può fare, battendo sul muro, e all'angolo che essa fa, ricadendo, dentro il giuoco.

3° — Il Palloncino.

Il palloncino, lo dice la parola, è una palla più piccola e meno pesa del pallone; ma più pesa e più grossa di quella ordinaria. È fatta a spicchi di cuoio, e si giuoca col braccialetto; a mano nuda farebbe male. Per giuocarlo col tamburello occorre che sia molto resistente, e però se ne fanno, dei tamburelli, di pelle di bufalo, conciata bene. V'è chi lo giuoca a pugno serrato; ma bisogna essere forti molto e abituati a non sentire il male. Questo giuoco richiede spazio più lungo e più largo di quello che può servire per la palla ordinaria. Si giuoca a palleggio, ma anche a partita come si fa col pallone.

4° — La palla al muro.

È uno dei giuochi più elementari e antichi della palla. È d'invenzione greco-romana, tant'è antico; ma oggi, rimodernato, è stato messo di nuovo in onore col nome straniero di *blaid*.

Quando il giuoco è semplice ed è riservato ai ragazzi, reclama una palla di lana e cuoio e un muro alto da 4 a 5 metri, ed un campo davanti al muro di 10 o 12 metri. Perciò si può giuocare dovunque.

I giuocatori si collocano di fronte al muro, sul quale, all'altezza di un metro dal suolo, è stata tracciata una linea orizzontale. La palla deve battere sempre al disopra di questa linea.

A due metri dalla base del muro, e parallelamente ad esso si traccia in terra un'altra retta che indica

lo spazio oltre il quale — verso i giuocatori — deve rimbalzare la palla dopo aver toccato il muro.

La partita va da 6 a 10 punti al più; ciascun giuocatore, o ciascuna parte, conta gli errori e i *falli* dell'avversario o del partito contrario. E perciò, se il 1° giuocatore *falla palla* al primo rimbalzo, un punto è segnato a vantaggio del 2° giuocatore o del partito contrario a quello di cui fa parte il 1° giuocatore.

Ogni *fallo* si conta un punto.

La palla che colpisce al disotto della riga segnata sul muro costituisce un *fallo*, e un *fallo* si conta quando la palla dopo aver toccato il muro viene a rimbalzare tra la riga tracciata sul terreno e la base del muro.

Il giuoco adunque consiste nel rimandare la palla contro il muro, ora con una, ora con l'altra mano, dopo che l'avversario l'ha tratta contro la muraglia.

I giuocatori avversari si alternano nel trarre e nel rimandare e il giuoco non deve essere interrotto che da un *fallo*. Quindi ricomincia il giuoco e la palla vien lanciata da chi ha guadagnato il punto.

Il fine e l'abilità del giuoco consistono, dunque, a trarre la palla al muro sotto un angolo tale da rendere difficile all'avversario la ribattuta.

5° — La palla al balzo.

I giuocatori prendono un'assicella larga 10 centimetri e lunga 60 centimetri circa. Ad una estremità fissano una strisciolina di legno, o infiggono due chiodi distanti tra di loro tre o quattro centimetri.

A metà e dal lato opposto inchiodano trasversalmente un bastone, o altro pezzo di legno, lungo 20 o 30 centimetri (figg. 83 e 84).

I giuocatori dispongono l'assicella con la traversa sul suolo; acconciano la palla alla estremità dell'asse nella quale sono infissi i chiodi, o è fissata la

strisciolina di legno; e si schierano su d'una riga a circa dieci o dodici passi dalla parte opposta alla palla.

Uno dei giuocatori con un randello, quale serve per altri giuochi di palla, o con il maglio con cui si

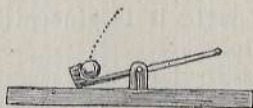



Fig. 83.

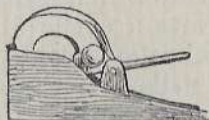



Fig. 84.

Palle al balzo.

giuoca la partita di *palla al maglio*, vibra un colpo energico sulla estremità dell'assicella opposta alla palla.

La palla, lanciata in tal guisa in aria, descriverà una parabola, che andrà a finire presso la schiera dei giuocatori, questi devono tentare di prendere la palla *in volata* e cioè prima che tocchi terra.

Chi la prende mira e cerca di colpire con essa chi la lanciò col maglio; se vi riesce prende il posto di quello; se non vi riesce, chi conserva il maglio, raccoglie la palla e cerca di colpire uno qualsiasi dei giuocatori fuggenti. Chi ne resta colpito prende il maglio.

6° — La palla al confine.

I giuocatori si dispongono su due righe e si fronteggiano alla distanza di dieci, di quindici o di venti passi al più.

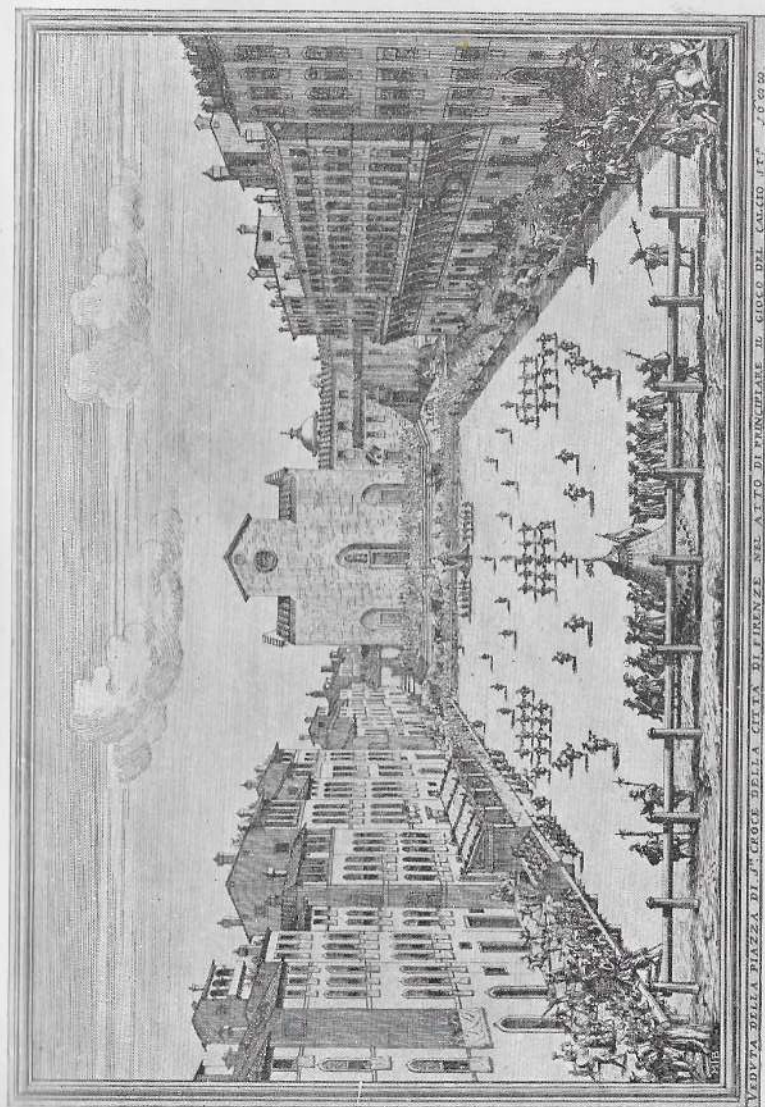
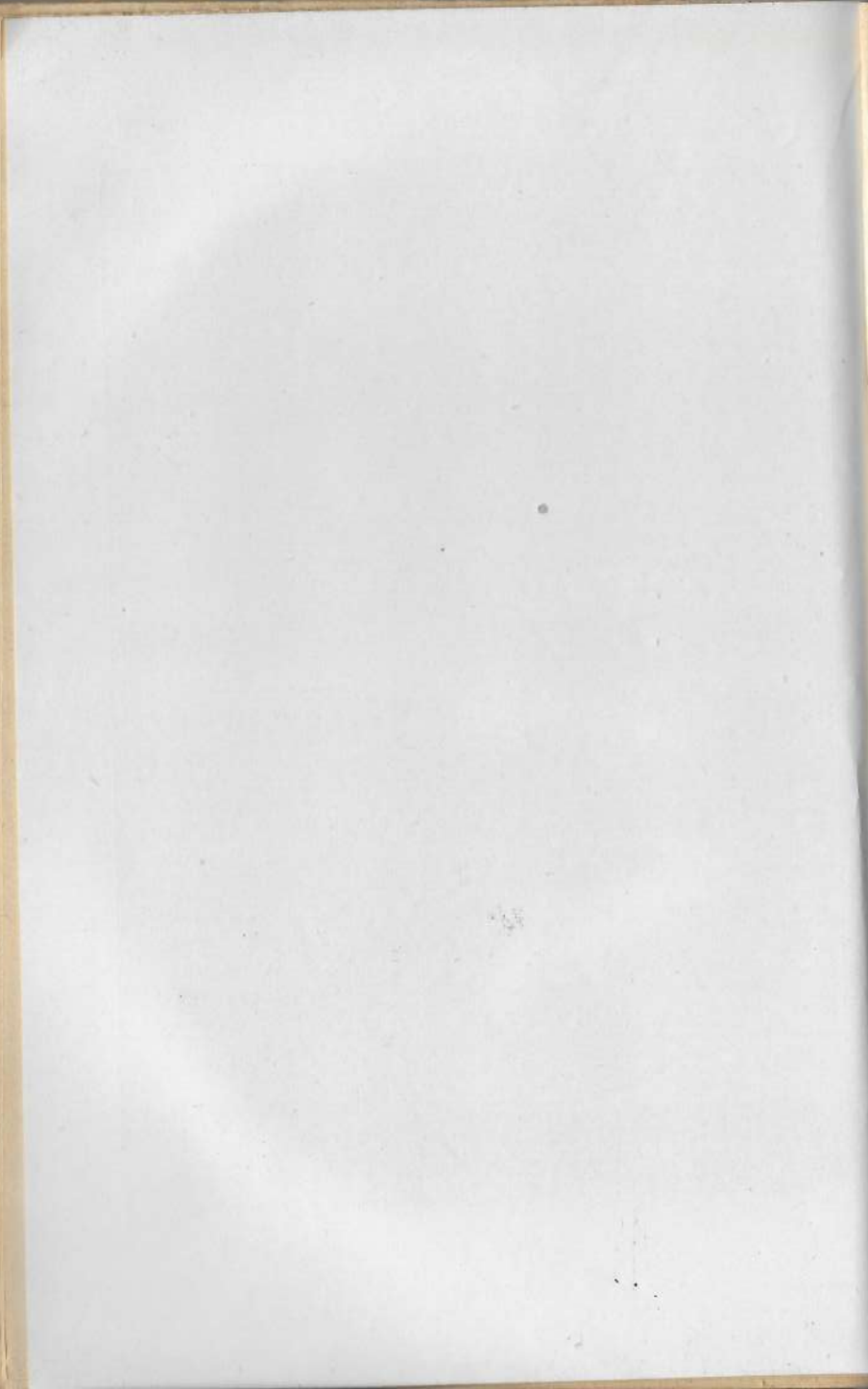
Una retta tracciata sul terreno divide in due parti eguali lo spazio che intercede tra le due schiere. Alcuni passi dietro a queste si traccia un'altra retta che rappresenta il *confine*. Sulla retta di mezzo si

VEDVTA DELLA PIAZZA DI S.TA CROCE DELLA CITTA DI FIRENZE NEL ATTO DI PRINCIPIARE IL GIOCO DEL CALCIO

Fig. 85.

colloca la palla. Al segnale di chi dirige, due giuocatori, uno per ciascuna schiera, si slanciano per raccogliere la palla e per gettarla, facendola ruzzolare, contro e al di là della schiera avversaria: che a sua volta la respinge. Il giuoco continua in questa guisa fino a tanto che una delle due schiere perde, per avere retrocesso sino al confine assegnatole.

7° — Il giuoco del calcio.

Pietro di Lorenzo Bini nel 1687 pubblicò in Firenze [1] le *Memorie del calcio fiorentino*, illustrandole con la classica tavola che, nella pagina seguente è riprodotta. Ma, prima, più di cento anni prima, il conte Giovanni de Bardi aveva fatto stampare un *Trattato sul calcio fiorentino*, al qual giuoco non disdegnarono di prodigare lodi, in prosa ed in versi, lo Scaino, Souter, Antonio Malatesti, Riccardo Laffels, Alessandro Allegri, Paolo Mini, il Gori e cento altri non ignoti scrittori del Cinquecento e del Seicento.

In quell'epoca, infatti, il giuoco del *calcio fiorentino* era tenuto in grande onoranza e godeva tanta simpatia ed estimazione, che i più nobili giovani di Firenze vi prendevano parte regolarmente.

Ma con le virtù antiche, nei successivi secoli, i nostri antenati dimenticarono questo vantaggioso e dilettevole passatempo educativo, che ora, solo a' nostri giorni, siamo tornati a praticarlo con nome straniero; quasi che i tanti anni di abbandono nel quale fu lasciato, ci pesino sulla coscienza e ci facciano arrossire per averne dimenticato la sua schietta italianità.

Io vorrei che a questo salutare esercizio fosse ridato lo splendore d'altri tempi; e che l'onore antico

[1] Stamperia di S. A. S. alla Condotta.

gli venisse reso dagli italiani. Allora, io credo, avremmo il conforto di vedere diminuita la percentuale dei riformati, nei giovani che si presentano alla leva; percentuale che, pur oggi, è superiore al 40 %!

Il giuoco si fa con un pallone più grosso assai dei nostri antichi, di forma ovale e non sferica. Il pallone è formato da una vescica, o da una palla oblunga di gomma elastica, foderata di cuoio forte, ben concio e meglio cucito. Il diametro più lungo del pallone è di circa 38 centimetri e quello corto di 30 quasi.

Questo pallone non può nè deve essere lanciato altrimenti che col piede, e cioè con un calcio bene assestato, e si tratta di spingerlo così, che passi al di sopra di una corda, che i giuocatori dalle due parti hanno dietro le spalle loro. Si giuoca in molti; anzi, più sono i giuocatori e più vario e divertente riesce il giuoco. Possono essere i giuocatori da trenta a quaranta.

Il terreno è così preparato, che sia piano, asciutto, sodo, di circa cento e sessanta metri di lunghezza e di 65 di larghezza; un terreno messo a prato, ma con l'erba corta o rasata, è preferibile ad uno brullo e nudo.

Alle due estremità, cioè ai lati corti del rettangolo, s'alzano, a cinque metri l'uno dall'altro, due pali o pertiche da tre a quattro metri d'altezza e dall'uno all'altro è stesa una corda, che viene alle spalle dei giuocatori così da una parte come dall'altra, ed è quella di là della quale deve essere gettato il pallone.

Una parte dei giuocatori cerca di far passare il pallone al di là della corda del campo avverso, e l'altra parte, che sarebbe di difesa, cerca e studia ogni mezzo per renderlo difficile agli altri e intanto più facile a sè.

I giuocatori sono disposti dall'una e dall'altra

parte secondo certe regole (fig. 86). Siano per esempio trenta, quindici cioè per parte; dieci si distendono in una linea a 10 metri circa dalla metà del giuoco e si chiamano *d'innanzi;* ad essi sta di por-

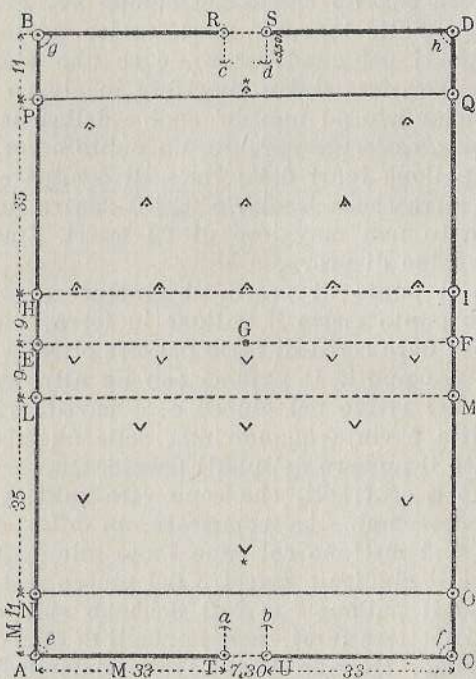



Fig. 86.

tare a braccia o di gettare con un calcio il pallone nel campo degli avversari; qualche metro indietro stanno disposti tre giuocatori, detti *del mezzo*, che vigilano ai primi e possono venir loro in aiuto; più addietro ancora, due altri che difendono la *corda,* ossia il punto a cui mira tutto il giuoco, e questi sono detti di *trequarti;* finalmente un ultimo giuo-

catore, chiamato *di dietro,* che si trova presso la corda per impedire che vi sia lanciato il pallone.

Messo in giuoco il pallone, quelli d'innanzi cercano d'impadronirsene, di pigliarlo, o di gettarlo se loro riesce con un calcio nel campo avverso, o di portarvelo sulle braccia, senza uscire però dai limiti segnati nel quadrilatero, e se uno n'esce col pallone, deve fermarsi e rimettere in giuoco il pallone lanciandolo ad uno de' suoi e della sua linea.

Per fare, ossia per segnare, un punto occorre portare il pallone fuori della linea di confine e fargli toccare terra senza lasciarlo mai e dentro uno spazio segnato non maggiore di 22 metri. Questo si dice un colpo di prova.

Fatto il punto di prova, il giuocatore esce e a un certo punto mette il pallone in terra, e con un calcio ben dato cerca di farlo passare oltre la corda, e segna tre punti. Il pallone con un altro calcio è rimesso nel mezzo del giuoco e la partita ripiglia. La partita è vinta quando una delle due parti ha raggiunto il numero de' punti fissato. Questo giuoco dà luogo a contrasti, che sono vere zuffe. Quando uno, per esempio, ha commesso un fallo, tutti i *d'innanzi* si mettono col capo l'uno alle spalle dell'altro, e il giudice o maestro del giuoco mette loro in mezzo il pallone che essi debbono spingere col piede e rimettere fuori, mentre quelli *di mezzo* glielo impediscono. Quando uno fugge portandosi sulle braccia il pallone per posarlo vicino alla corda, al di sopra della quale vuol farlo passare, ed è raggiunto da uno degli avversari, il quale riesca a toccare con la mano il pallone, egli deve ristare e fermarsi in quel punto dove fu raggiunto e non muoversi più, egli è un combattente perduto.

Questo in succinto è l'andamento o la pratica del giuoco del calcio, come si giuoca da noi e come è suggerito da' nostri dottori dell'educazione fisica.

Presso gli stranieri le regole fondamentali sono pressochè le nostre; ma ogni provincia, ogni paese, ciascuna società, ha un regolamento proprio, fatto più per la disciplina dei giuocatori, che pel giuoco [1].

8° — Il Trucco o Palla a maglio.

Il giuoco detto il *trucco*, una specie di quello che

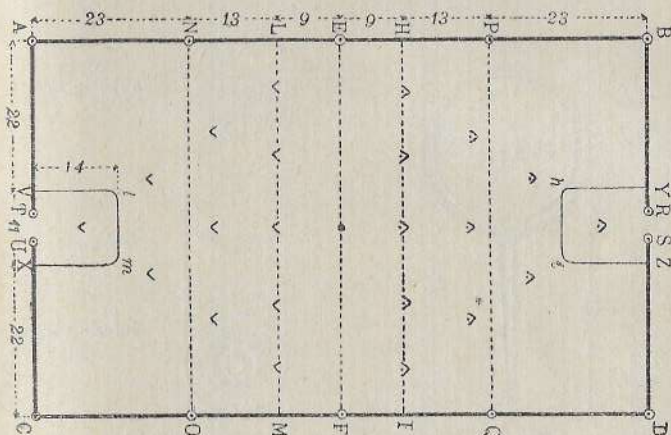



Fig. 87. — Pianta del giuoco.
« Palla a maglio con archetti e porte » diverso dal Trucco.

anticamente era chiamato *la palla a maglio*, è anche oggi comune nella provincia romana. Si giuoca con quattro palle piuttosto grosse e pese; ma non si tirano con le mani, bensì con un arnese che appunto dicesi il maglio. Il maglio consiste in un'asta, lunga

(1) Il Gabrielli (Francesco), nel suo Manuale « *Giuochi ginnastici per le scuole e pel popolo* » (Milano, Hoepli, con 24 figure, è preciso nel dettaglio di tutte le regole per questo e per gli altri giuochi.

così da arrivare di terra alla spalla d'un uomo, munita da uno dei lati di un ferro torto a guisa di cerchio o ciambella e piegato per maniera da servire come di cucchiaia (fig. 93); con questo anello si prende la palla, si alza da terra e si lancia. Si tratta di far passare la palla attraverso a un cerchio o anello di ferro (fig. 88), imperniato sopra una pietra, dove facilmente gira, presentandosi ora da una parte, ora da un'altra.

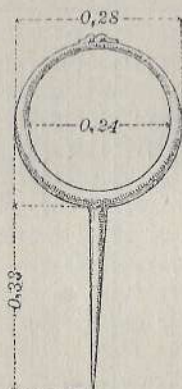



Fig. 88.
Cerchio per giuocare a trucco.

Fig. 89.
Piastra per giuocare a trucco.

Per tal giuoco bisogna che il terreno sia preparato; uno spazio lungo almeno trenta metri e largo quindici. Nel bel mezzo occorre sia una pietra, che abbia un foro, nel quale deve venire ad incastrare un ferro, che resti a fior di terra, e dove si possa facilmente imperniare quell'anello, pur di ferro d'un diametro di circa dodici centimetri, pel quale s'ha da far passare la palla. A quest'anello, fatto di un tondino di ferro, un po' schiacciato, si pone da una faccia un bottone o un altro segno qualsiasi, così

che abbia visibile un davanti e un di dietro, quello che è la parte dov'è il bottone o il segno; questo che è l'altra dove non c'è nulla. Le palle debbono essere di tal grossezza da poter passare direttamente nell'anello, così che abbiano un diametro di circa due o tre millimetri minore di quello del cerchio.

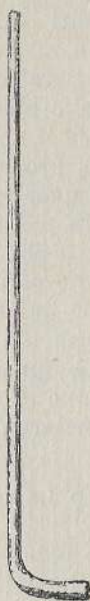
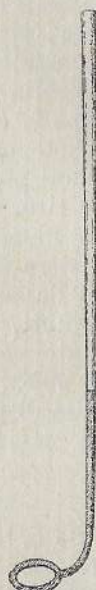



Fig 90 Fig. 91. Fig. 92. Fig.93.

Il giuoco consiste nell'accostarsi prima con la palla, gettata per mezzo del maglio, al cerchio e precisamente dalla parte dinanzi, e poi con un altro tiro farcela passare attraverso. Il giuoco si fa in due e più tiratori, fino a quattro, tirando una o due palle per uno. Quando uno si trova con la sua palla in posizione difficile per farla passare dal-

l'anello, e vede invece in posizione favorevole quella dell'avversario, può dare con la sua a questa per allontanarla, o metterla in peggiore posizione, cercando la propria di rimanere nel luogo di quella.

Il modo più comune e più sicuro di adoperare il maglio per lanciare la palla, si è di mettere quella specie di cucchiaia sotto la curva della palla, per maniera che essa vi venga quasi sopra da sè medesima; di tenerlo ben forte con la mano destra, impugnandolo verso la metà del manico o bastone, che si voglia dire, e di servirsi della sinistra per alzare la palla e scagliarla. Solamente il vederlo adoperare e l'adoperarlo può dare quella pratica, per la quale alcuni giuocatori si mostrano quasi padroni e sicuri del tiro. Ogni volta che uno fa passare la sua palla per l'anello, segna un punto, e chi primo ne segna quattro vince la partita. Se uno però passa l'anello, ma dalla parte contraria, cioè dal suo di dietro al davanti, invece di vincere perde un punto, ossia il punto conta per l'avversario; questo si dice *fare un gobbo;* e anche ne perde due se vi fa passare la palla di primo colpo, al cominciare della partita (¹).

9° — La Palla corda o Lawn Tennis.

Se la buon'anima di Scaino potesse tornare a questo mondo, in fè di Crimoli, piglierebbe per un orecchio parecchi italiani, specialmente di quelli appartenenti alle classi dirigenti e direbbe toscanamente a loro: — Pezzi di... somari, l'avete persa tutta la vergogna da non farvi rossi in viso come tanti tacchini nell'addimandare con voce barbara un giuoco, che fu gloria de' vostri vecchi, ch'erano orgo-

(¹) I magli arrivano da terra alla cintura, e sono a martello (figura 90) o a bastone (fig. 91) o a canne piegate (fig. 92). Gli *appelli* servono più propriamente a giuocare a *trucco* (fig. 93).

gliosi d'essere italiani? Oppure: avete perso l'alfabeto, disdegnando di leggere quel mio modesto e prezioso libretto [1], dal quale e tedeschi e francesi, ma sopratutto inglesi, han rubato a man salva, facendo e gabellando per roba loro, ciò che fu ed è roba nostra?

Ma l'anima di Scaino non può più sorgere dalla tomba, e noi italiani ci faremo uno scrupolo di non

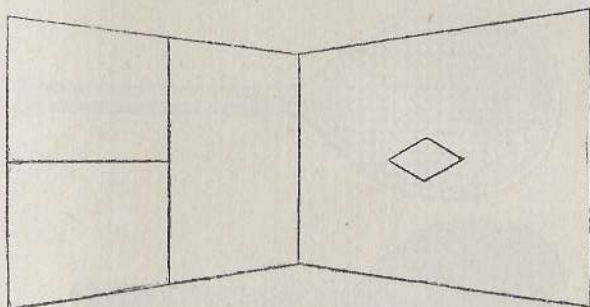



Fig. 94. — Antico piano pel giuoco del *Tennis*.

reclamare dagli stranieri ciò che è gloria nostrana, perchè, oggi, siamo ridotti a considerare cattivo, pessimo, tutto ciò che è italiano, anche se ottimo; ed ottimo quanto ci viene dal di fuori, anche s'è pessimo, anche se italiano, ma con un *passaporto* o una etichetta straniera.

Quanti sono i nostri concittadini che sanno essere il *crocket* l'antichissimo giuoco italiano del trucco? Che il *crocket* altro non è che il giuoco della *palla a maglio* (fig. 87), nel quale si irrobustivano il braccio e facevano sicuro il piede i difensori strenui della Repubblica fiorentina e della libertà de' nostri, purtroppo defuntissimi, Comuni del Medioevo?

(1) Scaino, *Trattato del giuoco della palla*, Venezia 1555.

Ed il *foot-bal,* non è forse il famoso *giuoco del calcio* al quale per legge dovevano esercitarsi sulla piazza di Santa Croce i nobili e i non nobili fiorentini?

Ma il *lawn-tennis?* O non corrisponde al nostro famosissimo giuoco della *palla-corda,* dal quale tanto diletto traevano gli italiani di tempi remoti, nei quali la libertà non era considerata come oggi *mar-*

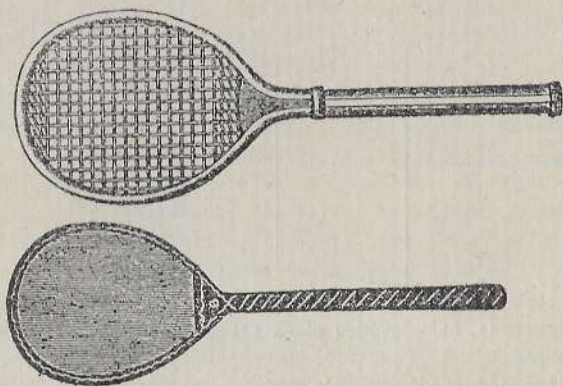
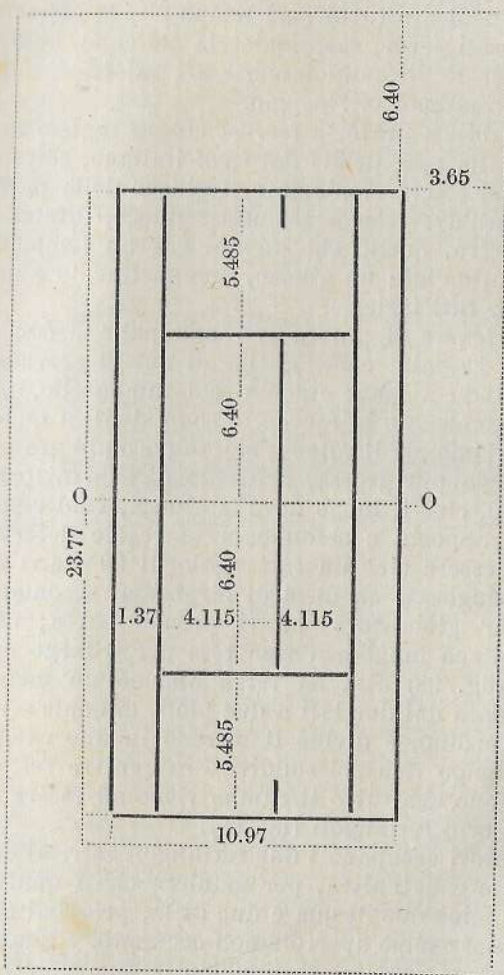



Fig. 95 e 96. — Racchette.

chesa da poco rame; ma causa prima ed indispensabile di benessere e di progresso? E, notate: le regole di oggi sono su per giù, le regole di allora; solo il nome è mutato, la sostanza è la stessa.

Io qui non starò a descrivere una a una tutte le regole moderne del giuoco del *lawn-tennis;* questo incarico se lo prese e lo adempì scrupolosamente il traduttore del libro del Baddeley, che *fa testo* in Inghilterra e fuori tra i giuocatori di *lawn-tennis* (1). E perciò limito il mio compito ad una sommaria

(1) V. Baddeley, *Il lawn-tennis* con 13 incisioni. Un volume di quasi 300 pagine. Hoepli, Milano.

Fig. 97.
Planimetria di un campo di tennis pel giuoco singolare e doppio
(*Misure regolamentari*).

descrizione di questo giuoco utilissimo, al quale vorrei vedere dedicato tutto quel tempo che la gioventù d'ambo i sessi perde, spassandosela nei caffè, bighellonando per le vie, annoiandosi nei salotti nel dir male del prossimo, o... peggio.

Lawn significa prato, e *tennis*, che in inglese non ha significato, pare derivi dal *tieni* italiano, con che una volta si soleva cominciare il giuoco della palla, tirandola all'avversario. E questo giuoco, difatti, è in Inghilterra, quello che da noi era un tempo la palla-corda, e cioè: un giuoco, uno spettacolo e una istituzione, tutt'insieme.

Il *lawn-tennis* si giuoca con una palla e con le racchette; la palla come quella di cui ci serviamo noi giuocando a mano nuda o col tamburello, per lo più di gomma; e le racchette sono simili a quelle che adoperiamo per il *volano*, ma un poco più grandi, e di minugia più grossa, o di filo di seta attorto.

Il giuoco, cioè il luogo dove si giuoca, vuol essere preparato apposta e secondo certe regole determinate; dev'essere cioè un rettangolo di 20 metri almeno di lunghezza su dieci di larghezza, secondo il numero de' giuocatori che vi prende parte; alla metà della sua lunghezza vien tesa per il largo una reticella (fig. 98) alta da terra almeno un metro, raccomandata dai due lati a due pioli, la quale serve come di cordino, e divide il terreno in due campi. Ciascun campo vien poi suddiviso in quattro rettangoli, di modo che tutto il campo viene ad essere ripartito in otto rettangoli (fig. 97).

I giuocatori occupano i due rettangoli estremi dall'una parte e dall'altra, per maniera che i quattro intermedi, cioè due di qua e due di là, prossimi alla rete, restano campo aperto e non occupato. I giuocatori, a sorte o a scelta, si dividono in due schiere, e prendono posto alle due parti del campo, nel luogo loro assegnato.

Il campo, dal quale si mette in giuoco la palla, dicesi *campo d'attacco,* e quello di contro *campo di difesa.*

Il primo a giuocare, quegli cioè che mette in giuoco la palla, o, come dicono gl'inglesi, *la serve,* deve lanciarla con un colpo di racchetta nel campo opposto, facendola passare sopra la rete; se non gli riesce, cede la mano ad un altro de' suoi. Se la palla va bene, uno del *campo di difesa* deve rimandarla pure con la racchetta, dandole di posta o di

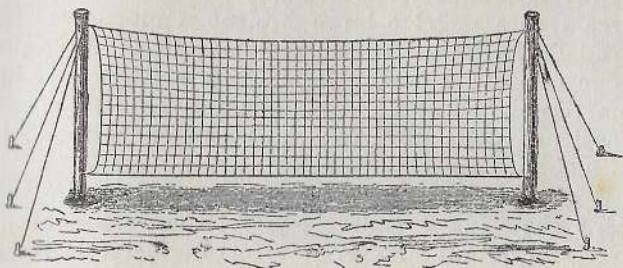



Fig. 98. — Rete per giuocare al law-tennis.

balzo e sempre facendola passare al di sopra della rete, altrimenti perde un punto.

Se uno dei giuocatori del *campo d'attacco* nel servire la palla o nel rimandarla falla, cede il tiro ad uno dei suoi compagni e non si segna nulla; se però il fallo viene commesso da quelli della difesa, allora il punto si segna a vantaggio dell'altra parte; così, è sola la parte del campo d'attacco che segna i punti.

Quando ciascuno dei giuocatori dell'attacco ha servito o battuta la palla una o due volte, secondo il convenuto, si muta di parte; e quelli che erano alla difesa vengono a trovarsi all'attacco. La partita è vinta dalla parte che prima ha raggiunto il numero dei punti stabilito innanzi, che suol essere tra i quindici ed i venti.

Bisogna che i giuocatori badino di non lasciare il loro campo; anzi la parte del proprio campo riservata a loro, perchè passando nel campo detto « aperto » è mal giuoco. Tanto nel servire o quanto nel ribattere la palla si curi ch'essa vada a cadere nei due rettangoli del campo di difesa, dove sono i giuocatori per ribattute.

10° — Le Buchette.

Si traccia sul terreno una specie di stradella lunga circa trenta metri e larga intorno a un metro. La stradella ha da essere ben pigiata e liscia. Verso la parte opposta a quella dalla quale si giuoca, si fa una piccola buca, nella quale possa entrare e fermarsi una palla di ferro del peso di due o tre chili all'incirca.

Il giuoco consiste nel tirare questa palla in maniera che vada a cadere e a fermarsi nella buca. Necessita quindi misurarne la forza e dirigerla bene, perchè abbia da entrarvi e a non uscirne più; e neppure troppo adagio, chè non arriverebbe. Inoltre occorre tener d'occhio le varie accidentalità del terreno, onde la palla non devii, non si arresti, o non oltrepassi la buca.

Si giuoca in diversi e bisogna essere abbastanza agili per vincere.

Io vorrei che a questo giuoco infantile la nostra gioventù fosse esercitata spesso, perchè riesce di grande profitto al fisico ed esercita grandemente l'occhio a giudicare forza, ostacoli e direzione.

11° — Le nove buchette.

È una variante del giuoco precedente. Invece di una si preparano nove buchette disposte in quadrato, tre per lato, ed allora si tratta di mandare la palla in una delle nove buche.

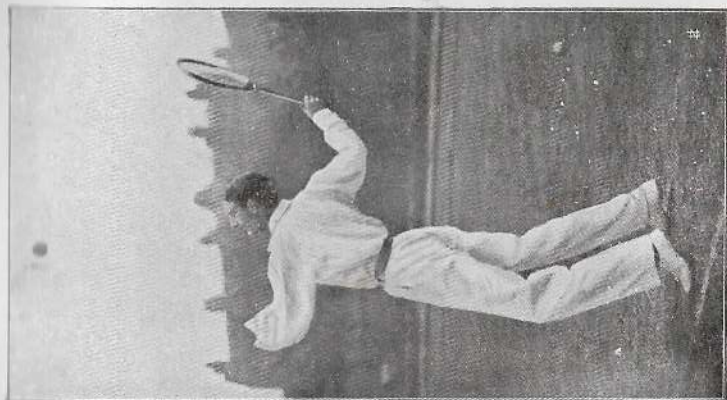



Fig. 99. — Battuta *semplice:* Principio di battuta.

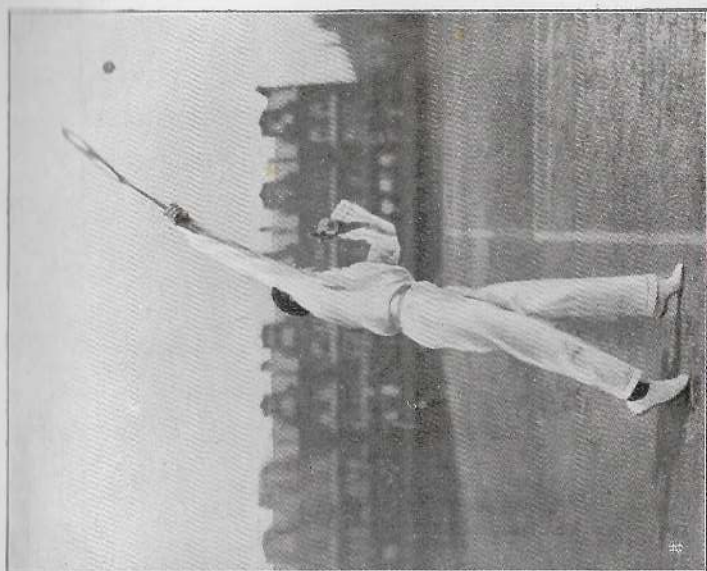



Fig. 99-*bis.* — Battuta *semplice:* Secondo tempo.

Fig. 100. — *Principio di battuta semplice americana.*

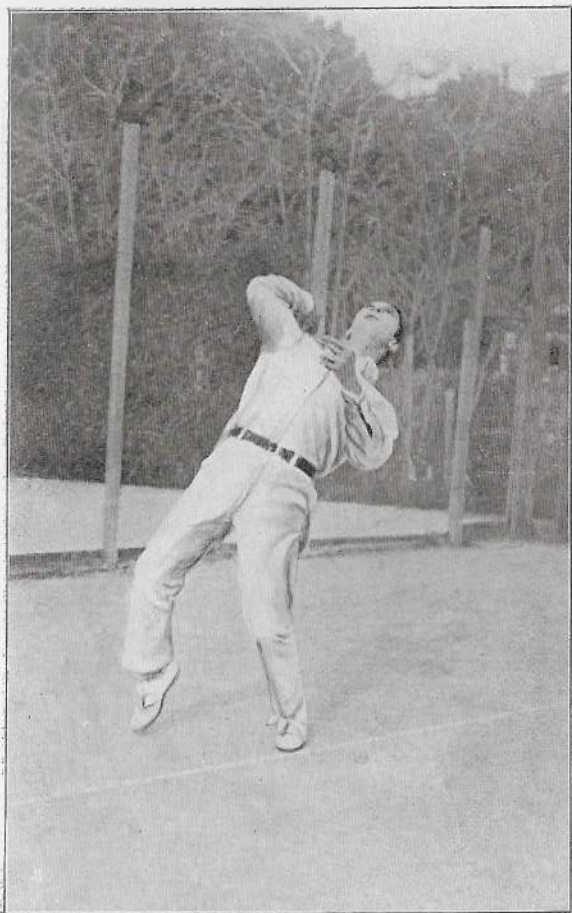



Fig. 100-*bis*. — *Battuta americana semplice.*

Fig. 101. — *Lifting drive.* - Primo tempo.
(A. F. Wilding).

Fig. 101-*bis.* — *Lifting drive.* - Secondo tempo.
(A. F. Wilding).

Fig. 102. — Volata bassa di rovescio (S. Lenglen).

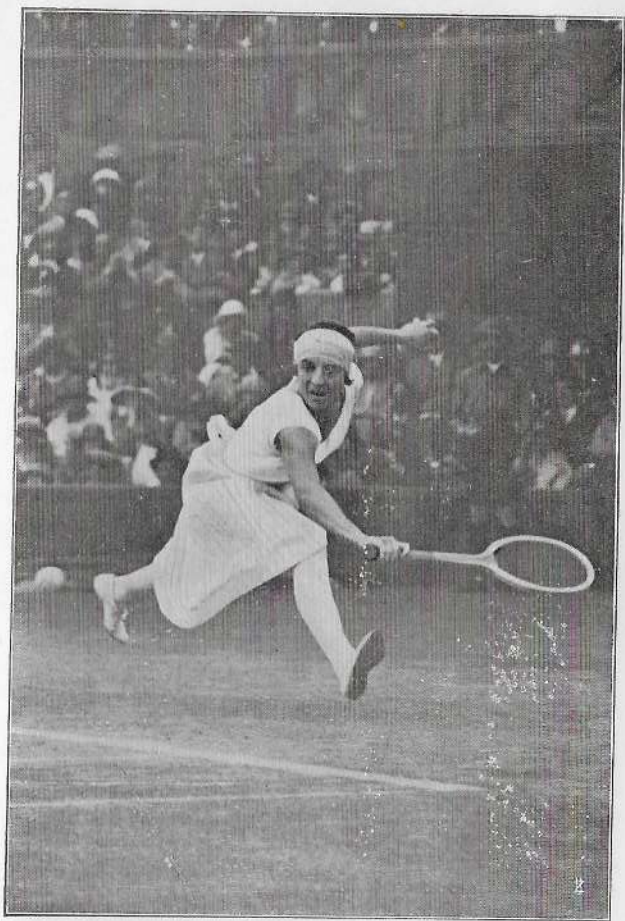



Fig. 102-*bis.* — Semi-volata bassa di rovescio (S. Lenglen)

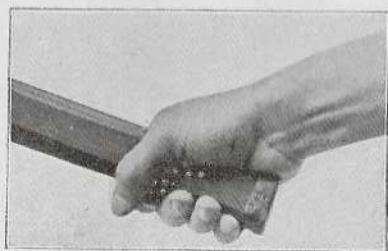
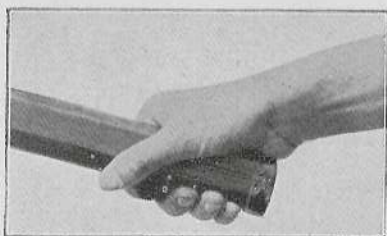
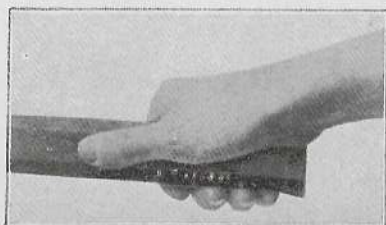



Fig. 103-*bis*. — *Tre impugnature per il rovescio.*

Il miglior tiro è di mettere la palla in quella di mezzo, addimandata *il tutti*, perchè chi mette la sua palla lì, vince tutti i denari del giuoco, mentre gli altri vincono solo quelli che sono stati messi nella buchetta nella quale i giuocatori sono riesciti a far rimanere la loro palla. Si giuoca, come il precedente, in diversi.

12° — La palla in buca.

Questo giuoco infantile è una variante di quello alle buchette, ed è un esercizio eccellente, ottimo sotto tutti gli aspetti, perchè contribuisce allo sviluppo della vigorìa, dell'agilità, della destrezza e della giustezza nel colpo d'occhio.

Il materiale per giuocare alla *palla in buca* si riduce ad una palla di gomma, semipiena, o di cimosa rivestita di cuoio.

I giuocatori non possono essere più di nove, perchè nove sono le buchette scavate presso uno dei lati corti di un parallelogrammo che limita il campo [1].

Le buche sono disposte come nel giuoco delle buchette, in quadrato, tre per lato.

Alla distanza di un metro e mezzo dal campo si traccia una riga detta *segno*.

Ed eccoci alle regole:

1° La sorte destina una buca a ciascuno dei giuocatori.

2° Quegli cui spetta l'ultima buca *ha la palla* e va al *segno*.

3° Gli altri giuocatori entrano nel *campo*, o meglio, stanno con i piedi sulle linee che limitano il campo e nel numero d'ordine assegnato dalla sorte.

---

(1) Generalmente i lati del parallelogrammo sono di un metro per tre.

4° Chi *ha la palla* la fa rotolare verso le buche, onde dentro una di queste cada e si fermi.

5° Il proprietario della buca nella quale si è fermata la palla corre a prenderla, mentre tutti gli altri si dànno alla fuga.

Fig. 104.

6° Quegli che ha raccolto la palla la trae contro i fuggenti nell'intento di colpirne uno.

Se colpisce, guadagna un punto, e uno ne perde se non colpisce.

7° Il colpito a sua volta perde un punto ed *ha la palla* e corre al *segno* per gettarla nelle buche, quando tutti avranno raggiunto il campo.

8° Chi non colpisce *ha la palla* e, come è detto al numero 6, perde un punto.

9° I punti si segnano ponendo un sassolino nella buca di chi lo perde, togliendo un sassolino da

quella di chi lo guadagna, o accreditandoglielo, se non avesse ancora perduto alcun punto.

10° Tutti i giuocatori sono obbligati a lasciare il *campo* al momento in cui la palla si ferma in una buca. Se un giuocatore, per un motivo qualsiasi, parte in ritardo, deve sortire a tutto suo rischio e pericolo; però, chi ha la palla non può colpirlo prima che abbia fatto tre passi dal campo.

11° Chi raccoglie la palla non è obbligato a lanciarla subito; ma solo quando reputa che il colpo riesca, e può fare tre passi fuori del campo.

Fig. 105. — La fucilazione nella palla-buca.

12° Quando ritarda di troppo nel lanciare la palla i compagni gli si avvicinano per dargli la baia, ed è questo il momento buono per colpire. Ma l'attesa non deve passare i limiti del tollerabile e i giuocatori lo possono costringere a lanciare la palla gridandogli: *Uomo di legno!*

13° Chi *ha la palla* e la lancia per tre volte nelle buche, senza però riescire ad entrare in una, perde due punti.

14° Quando un giuocatore ha perso tre punti è dichiarato *morto*, e non prende più parte al giuoco fino a che la partita non è finita, e la sua buca vien tappata.

15° Il vincitore *fucila* tutti i perdenti, e cioè: a turno, i perdenti si collocano dritti e con le braccia distese, a ridosso di un muro o di uno steccato, volgendo la... schiena al vincitore, che dalla distanza

alla quale volta a volta il condannato lancia la palla, cerca per tre volte di colpirlo lievemente nella schiena (fig. 105).

13° — La palla al berretto.

I giuocatori tracciano un segno diritto sul terreno, e un po' distante da questo dispongono sulla stessa

Fig. 106. — La palla al berretto.

linea i loro cappelli o berretti, cercando, a turno, di lanciare la palla dentro uno di quelli. Il proprietario del cappello che accoglie la palla s'impossessa di quella e la scaglia contro i compagni fuggenti coll'intento di colpirli. Se ne colpisce uno, questi

raccoglie la palla e a sua volta tenta di colpire un altro compagno e così di seguito; ma se la palla non tocca alcuno, perde un punto quegli che la lanciò.

Quando un giuocatore ha perso 3 o 4 o 5 punti è *morto*, e si consola facendo lo spettatore nell'attesa di avere altri colleghi destinati, come lui, a essere *fucilati*, come nella *palla in buca*.

14° — Il Pappagallo.

Anticamente si legava uno sventurato pappagallo sulla vetta di un'asta fissa nel suolo, e sporgente da questa 1 metro e 65 centimetri circa.

Contro il pappagallo *vivo* si lanciavano frecce, e vinceva la posta colui che per primo abbatteva morto l'infelice animale (1).

---

(1) Questo giuoco è antichissimo. A' tempi di Emanuele Filiberto le cose d'Italia correvano come al solito, cioè a rotta di collo, specialmente in Piemonte. Sovrani stranieri se ne contendevano il possesso: le città cambiavano padrone ad ogni momento, ma il loro miserrimo stato restava sempre lo stesso. I popoli soffrivano e tacevano. I Valdostani, sempre fedeli alla Casa Savoia, non si acconciavano facilmente ai frequenti cambiamenti di padrone, e perchè tanta jattura non capitasse a loro danno, si armavano e nelle armi di ogni sorta si esercitavano senza tregua assistiti e incoraggiati dai loro duchi.

E perciò, costantemente si esercitavano all'imbercio (bersaglio). Di questo esercizio fra i Valdostani s'hanno documenti risalienti al 1400.

Tra gli esercitamenti all'imbercio eravi quello del *pappagallo* come si rileva dalla patente ducale, del 18 luglio 1583 da Carlo Emanuele I concessa ai Sindaci di Aosta, nella quale è detto:

« Nous ayant Nos chers bien ames et feaux les Scindies manas et hitans de la Ville et Cité d'Aouste faict etandre que le Jeunesse de la dicte Ville pour le zelle et affection quils out tousiors hen de s'eslever et exercer ala vertu et mesmes all'art. militaire pour d'autant plus se rendre dignes et experimentés a nous servir comme ont faict leurs ancestres a Messeigrs. Nos Predecesseurs ont de tout temps estably ung Jeu de l'arquebuese delaq.le ils tirent ala Cible les dimanches et autres festes et *de toute ancienneté* au moys de May tirent Papegay comme l'ont dict, et est le Roy de l'arque-

Ora, la civiltà e la pietà hanno consigliato di sostituire il pappagallo vivo con un pappagallo di... cartone dipinto, contro il quale i giuocatori sparano colpi di pistola o di carabina da camera, come se sparassero contro un bersaglio. Vince colui che per primo colpisce un punto determinato sul corpo del *finto* uccello.

Però, alle pallottole delle armi da fuoco si può sostituire una palla di cuoio, o di cimosa ricoperta di cuoio.

In questo caso il pappagallo di cartone non è fissato all'asta, ma è mobile.

A turno i giuocatori lanciano la palla, e colui che abbatte l'uccello di cartone, vince la posta.

15° — Le Bocce.

Il giuoco delle bocce, a vero dire, non è moderno, perchè i romani antichi, e non gli *ultimi antichi romani moderni* dell'on. Baccelli, lo praticavano con fervore; e prima ancora dei romani, lo giuocavano i greci, e prima de' greci le notizie sul giuoco delle bocce si perdono nella oscurità dei tempi!

Il giuoco delle bocce consiste nel lanciare e far rotolare da un punto assegnato palle di legno, dette *bocce*, verso e quanto è possibile più vicino ad un altro punto indicato come *scopo* o *mira*.

Lo *scopo* o *mira* può essere fisso, ma quasi sempre mobile, ed è rappresentato da una palla più piccola

---

bouse celuy quy d'entre eulx qui au tirage de l'arquebouse abati les Papegay.... ecc.»

Tra i privilegi concessi da Carlo Emanuele I eranvi anche i seguenti:

1° Che il Re dell'archibugio era per diritto sindaco di Aosta;

2° Che il Re dell'archibugio e quelli degli *arcieri*, dei *balestrieri*, e dei *colubrinieri* erano per uno o due anni esenti da tasse d'ogni specie, e cioè taglie, doni, sussidi, passaggi, gabelle, non solo della propria città, ma di tutto il paese di Savoia.

di quelle con le quali si giuoca e che viene addimandata *pallino* o *boccino*.

Il giuoco delle bocce richiede forza di braccia ed elasticità di gambe, colpo d'occhio sicuro e pronto. Mancando queste qualità è quasi impossibile di riescire un buon giuocatore.

Il più usato giuoco alle bocce è quello a *schizzo*, con pallino in mezzo ed otto palle.

Le bocce, benchè i regolamenti delle gare le escludano, sono quasi sempre piombate al centro, onde scorrano gradualmente, ricevendo dalla mano del giuocatore il *peso* richiesto dalla qualità del tiro da eseguirsi, e perciò nel gergo si dice: *dare alla palla tutto peso, mezzo peso* e *peso ritto*.

Tranne due, le altre bocce sono poi segnate a paia con uno, con due, con tre o più leggeri solchi circolari, detti *giri*, i quali servono a farle riconoscere da ciascun giuocatore.

Il numero dei giuocatori è indeterminato, ma generalmente va da due a otto, come massimo.

Ciascun partecipante al giuoco fa da sè, oppure giuoca associato ad uno o a due o a tre compagni, in maniera da formare gruppi di giuocatori diversi.

Ciascun gruppo dovrebbe contare lo stesso numero di giuocatori; però, quando i giuocatori non sono in numero pari, al dispari si dànno egual numero di bocce, che al gruppo pari.

Ogni giuocatore giuoca con egual numero di bocce. Generalmente sono due per giuocatore.

Il numero dei punti stabilito per ogni partita è arbitrario, ma dev'essere stabilito prima di cominciare il giuoco.

Per comporre i gruppi si *giuoca al compagno* e cioè: si tira una boccia verso il *pallino*, e così i due, i tre o i quattro che più gli si avvicinarono formano il *primo* gruppo e gli altri giuocatori i gruppi successivi in ordine di merito.

Più un giuocatore o un gruppo *mette bocce* vicino al pallino, più punti guadagna.

Ogni *boccia messa* vale 1, 2, ecc. punti, a seconda della convenzione.

Se durante il giuoco uno spettatore o un giuocatore ferma o devia una boccia in movimento prima che abbia oltrepassato il pallino, la boccia viene tirata di bel nuovo.

Il giuocatore che in un modo qualunque devia o modifica la corsa della boccia da lui tirata perde la partita.

Se un giuocatore, per distrazione od errore, giuoca prima del suo turno, egli è costretto a rifare il colpo; ma chi lascia passare il proprio turno senza reclamare, perde il colpo.

Queste le *regole* principali, dettate dalle consuetudini. Però, in oggi tornando in onore il *giuoco delle bocce,* con grande vantaggio della salute e della robustezza di que' nostri giovani, che, grazie a Dio, non hanno paura di gualcire il solino, sudando un poco, si hanno regolamenti quasi ufficiali, tanto per disciplinare il giuoco, quanto le gare pubbliche diventate di moda.

Regolamento del giuoco di bocce per concorsi e gare.

1. — Tutte le specie di bocce sono accettate, fatta eccezione per quelle *piombate.*

2. — I giuocatori che non portano le loro bocce, possono adoperare quelle fornite dal Comitato.

3. — È obbligatorio adoperare il *pallino* fornito dal Comitato. In tutte le gare la sorte decide chi deve tirare il *pallino* alla prima mano.

4. — È ammesso qualsiasi modo di gettare la boccia, sia per *andare al punto*, che per colpire (*bocciare*).

5. — Si deve giuocare a *bocce ferme.*

6. — Prima di giuocare, i giuocatori devono dichiarare il numero dei passi che sono soliti di fare.

Il massimo dei passi è fissato a 5.

Quelli che ne fanno di meno, uno, due o tre del loro avversario, possono cominciare il loro giuoco uno, due o tre passi più avanti. Il passo non può essere più lungo di metri 1,20.

7. — Il *pallino* va giuocato sempre dalle *estremità* del piazzale.

8. — Il *pallino* dovrà essere gettato sempre oltre i *15 metri*.

9. — Sono dichiarate nulle le *bocce* lanciate dal giuocatore che avrà fatto più di *5 passi*, od oltrepassato il *segno* (punto di getto del pallino) oltre i *metri 6*.

Le bocce annullate stanno al loro posto, ma non contano nel computo dei punti.

10. — Se il *pallino* è mandato con un colpo (*bocciata*) fuori del giuoco, lontano meno di due metri, e se restano in mano delle bocce ai due partiti, la *mano* è annullata.

11. — Nel caso che una boccia uscisse di mano ad un giuocatore *sul tiro*, il giuocatore ha diritto a tirarla di nuovo se la boccia non è andata oltre i metri 2,50. In caso contrario è *ben data*.

12. — Quando due bocce avversarie toccano il *pallino* (*patta, basin*) il punto è dato all'ultimo che ha giuocato la boccia, se si è in fin di mano.

Diversamente quello che ha tirato per ultimo può ritirare la boccia e ripetere il tiro. Ciò non facendosi il punto è annullato e ricomincia la mano, ed il *pallino* viene ripreso da chi lo aveva precedentemente.

13. — *Per i casi non contemplati nel presente regolamento vigeranno gli articoli stabiliti dal Regolamento interno* (1).

14. — Ad ogni partita assiste un *arbitro* per vegliare all'osservanza del regolamento del giuoco.

Nel caso in cui i giuocatori non volessero conformarsi

---

(1) Questo Regolamento varia col variare delle regioni e delle società che bandiscono le gare.

alle decisioni dell'arbitro, *quest'ultimo sottoporrà il caso alla Giuria* [1] *che deciderà in modo inappellabile.*

I giuocatori che non si conformassero alle decisioni della giuria, *saranno immediatamente esclusi dalla gara.*

Il giuocatore che rimanesse così solo, sarà considerato come il vincitore della partita in corso.

16° — Le Palle a striscio.

Le palle che si adoperano in questo giuoco ed in altri dello stesso genere non sono palle di cencio nè di cuoio, ma sì palle di legno e di legno forte, peso, che per lo più si fanno di leccio. Le più piccole pesano fra i sei e i sette chilogrammi, le più grosse arrivano fino a quindici o sedici chilogrammi.

Le palle da giuocare a striscio sono piombate, vale a dire, v'è incastrato dentro, da una parte, un peso di piombo, che serve a dare alla palla la direzione quando si tira o a fargliela prendere lungo la strisciata o il cammino, oppure a mantenergliela, secondo che si tiene il peso ora più alto, ora più basso, quando da una parte e quando dall'altra, quando affatto verticale, che si dice *a peso ritto,* secondo che si vuole che la palla vada dritta o faccia una curva. Si giuoca sempre con otto palle, ed una assai più piccola che vien detta il *pallino* o il *grillo.* I giuocatori debbono essere necessariamente in due, e tirano quattro palle per uno, o in più, e allora sono tanti per parte, non mai più di otto, perchè quattro sono le palle per ciascuna parte del giuoco. Anzi le palle sono segnate così che quattro di esse portano due righi concentrici segnati nel legno, e

---

[1] Nelle gare e ne' concorsi si nomina sempre una giuria di 3, o di 5, o di 7, o di 9 persone per decidere sulle controversie che l'arbitro non potesse o non volesse decidere.

quattro o non hanno segno alcuno, o portano un rigo solo, perchè ciascun giuocatore o ciascuna parte de' giuocatori giuochi sempre con le palle sue; e se sbaglia, il tiro è come se non fosse fatto, o fosse andato perduto. Il giuocatore vince o segna un punto, quando la sua palla resta più prossima di quelle dell'avversario al pallino o grilletto, perchè il giuoco si fa, tirando prima il pallino ad una certa distanza, e a quello come un punto di mira, tirando le altre palle che gli si accostino più che possibile. Il tiro bellissimo è quando si fa combaciare la palla col pallino.

La bravura consiste nel saper mandare la palla propria al pallino, scansando le altre dell'avversario o degli avversari, e anche levar via una di queste che sia già prossima a fermare la sua in luogo di quella. Quindi occorre saper dare alla palla la giusta direzione e insieme la forza proporzionata, misurare bene ad occhio la distanza che la palla deve percorrere, la curva che le si deve far fare per via, la velocità maggiore o minore, che le si deve dare, perchè giunga, come s'è detto, prossima al pallino; perchè scansi le altre palle che siano in giuoco, perchè ove occorra ne spinga una degli avversarî più lontano o, se è il caso, una delle proprie più vicina. Ogni palla vicina al pallino segna un punto, così che si può arrivare a segnare quattro punti in ciascuna, come dicono grillata, se si riesce a fare che le proprie quattro palle siano tutte più vicine al pallino di ciascuna della parte avversaria. La partita è vinta quando uno dei giuocatori, o da una parte, si sono segnati sei o al più otto punti.

Il giuoco, cioè il luogo dove si giuoca, detto pallaio, deve essere appositamente preparato innanzi; è lungo circa diciotto metri e largo fino a tre e mezzo. Occorre che il terreno sia molto bene pianeggiato e sodo; alle sponde, cioè ai lati e per la sua lunghezza

fatto a guancia, dove la palla leggermente salendo riscende senza perdere di forza. Queste guancie chiamansi anche grotte, e servono come le mattonelle al bigliardo. In cima e in fondo, perchè ora si tira e si giuoca il pallino da una parte ed ora dall'altra, è una fossetta, dove termina il giuoco, e così quando la palla vi casca, va fuori di giuoco, è come perduta, come se non fosse stata tirata. Una volta cominciato il giuoco un giuocatore, secondo la sorte o la convenzione, sempre quello che resta peggio e cioè che ha la palla più discosta dal pallino, ne tira un'altra fino a che non abbia migliorato il tiro dell'avversario, che è quanto dire: fatto un tiro migliore; e se sono in più giuocatori, l'uno dopo l'altro tirano quelli d'una parte, finchè non hanno fatto miglior tiro.

17° — Le Palle a schizzo.

È press'a poco lo stesso che il giuoco delle palle a striscio, solamente il pallaio è fatto diversamente e dà luogo a maggiori difficoltà nel giuocare. Le palle che si adoperano pesano fra i 15 e i 16 chilogrammi.

Il pallaio è pressochè della stessa lunghezza e larghezza di quello dove si giuoca a striscio; ma le due grotte o sponde, invece d'essere di terra e leggermente inclinate, sono di pietra, proprio a guisa di mattonelle, e a lievi distanze presentano sporgenze, come sarebbero poppe o pioletti; in cima e in fondo, in luogo della fossa è una vera guancia, ma di pietra, sulla quale la palla sale e ne ridiscende acquistando forza. Il giuocatore si studia di avvicinare la propria palla al pallino, e nello stesso tempo, se può e come può, nasconderla dietro ad una di quelle poppe o sporgenze d'uno dei lati; così che all'avversario non riesca di levarla, se non facendo un tiro, come si direbbe al bigliardo, di cal-

cio, vale a dire facendo salire la palla sulla guancia di fondo, per farla ridiscendere con tale direzione che vada a cogliere quella dell'avversario dietro la poppa o il piolo. Quando la palla è allo scoperto, allora conviene darle in modo che essa vada a cadere fuori del giuoco, o passando al di là della guancia che è in fondo, o saltando la sponda dai lati, e la propria rimanga nel giuoco. Anche qui la partita si giuoca con otto palle, quattro per ciascun giuocatore o per parte, e si vince quando si sono fatti 6 o 8 punti, secondo che è convenuto.

18° — Le Palline.

In commercio si trovano già pronte e colorate di mille colori diversi palline piccole, mezzane e grosse di vetro o di terra cotta, o di gesso, ed i fanciulli se ne regalano di buon grado, perchè offre loro molti modi di distrarsi durante i momenti d'ozio, ma più specialmente durante quelli dello studio, delle lezioni o del lavoro.

I giuochi più usuali che si fanno con le *palline* sono i seguenti:

1° *Tirare al compagno.* — A questa partita, che si giuoca sopra un prato, viale, ecc., lanciando le palline come se fossero piccole bocce, prendono parte da due a quattro giuocatori.

Il primo lancia una pallina grossa o mezzana alla distanza di dieci metri circa o meno; il secondo giuocatore mira e tira con la propria sulla pallina avversaria. Se la colpisce si fa pagare dal primo giuocatore una pallina piccola (che si riservano appunto nei pagamenti); se non colpisce, il primo giuocatore raccoglie la propria pallina, mira quella avversaria e tenta di colpirla. Se riesce guadagna. Il giuoco dura così sino all'infinito, o meglio, fino a quando

i fanciulli han palline per pagare, o fino a quando i genitori, i maestri o l'oscurità, non li obbligano ad accudire a più utili esercizi con la mente loro.

Se i giuocatori sono tre o quattro, quello cui spetta il turno di mirare e di colpire deve mirare e colpire la palla avversaria più vicina.

2° *Le palline al circolo.* — Il numero dei giuocatori non ha limite. Si sceglie un posto libero e piano. Con un pezzo di spago lungo 25 o 30 centimetri, ad una estremità del quale si lega un chiodo o un pezzo di legno, si traccia un circolo. Da questo si contano dieci passi e si traccia una riga sul terreno. Tutti i giuocatori dispongono una, due, tre, o più palline ciascuno, sulla stessa linea, le une accanto alle altre, e sulla riga tracciata per delimitare il circolo. Quindi fanno la conta per determinare il turno del giuoco.

Colui che è designato a giuocare per primo pone il piede destro sulla retta segnata a dieci passi dal circolo; avanza il sinistro e fa scorrere la propria pallina grossa contro la linea formata dalle piccole, perchè tutte le palline piccole, che pel colpo ricevuto usciranno dal circolo, apparterranno a chi fece il colpo.

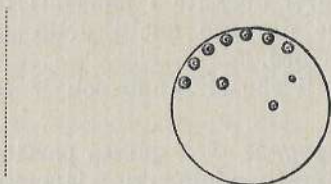



Fig. 107. — Giuoco delle palline al circolo.

Gli altri imitano, a turno, chi li ha preceduti e il giuoco non ha termine se non quando tutte le palline piccole sono state spinte fuori dal circolo.

3° *Pallina al dado.* — Ecco un passatempo alquanto interessante e che esige un po' d'abilità e molta attenzione.

Si spianano leggermente due punti opposti di una pallina piccola. Su questa si posa in equilibrio un dado con la faccia dell'asso rivolta superiormente. Il proprietario delle palline e del dado tiene la scommessa, e cioè il banco; gli altri giuocatori si allontanano di cinque passi e da quella distanza mirano e fanno scorrere la loro palla con l'intento di far cadere il dado. Se il dado cade ricevono dal banchiere tante palline quanti sono i punti che la faccia superiore del dado rappresenta.

Ma perchè il giuoco abbia un equilibrio, rimane convenuto che chi non fa cadere il dado paga al banchiere, uno, due, tre o più palline.

19° — Il Pallone.

Il giuoco.

....
.... Te l'echeggiante
Arena e il circo, e te fremendo appella
A fatti illustri il popolar favore;
Te rigoglioso dell'età novella
Oggi la patria cara
Gli antichi esempi a rinnovar prepara (1).

Meglio non poteva esprimersi la musa leopardiana per descrivere l'entusiasmo col quale i vigorosi ed abili giuocatori di pallone sono acclamati dalla folla, che in loro riscontra un ultimo resto della elasticità del muscolo, della prontezza dell'occhio, della sicurezza del piede, della vigoria del braccio, di altri tempi, purtroppo remoti, nei quali queste virtù fisiche grandemente contribuirono a rendere i nostri padri signori del mondo!

---

(1) Oltre il Leopardi, cantarono in bella rima le glorie di questo giuoco; Chiabrera, Belli, Renuccini, ecc.

Il giuoco del pallone è un giuoco italiano antichissimo.

Per ben giuocare al pallone ci vogliono braccia robuste e il godimento perfetto di tutte le forze fisiche e... morali.

Il *giuoco del pallone* si giuoca all'aria aperta, in vasti recinti longitudinali, lunghi da 90 a 95 metri,

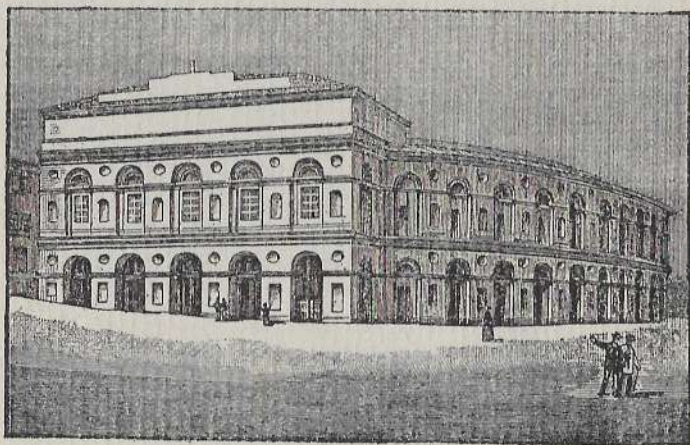



Fig. 108. — Veduta esterna dello Sferisterio di Macerata.

larghi da 16 a 17 metri, circondati da alte mura o da un assito pure altissimo. Ad un muro, o assito, alto circa 16 metri e che forma uno dei lati lunghi, si *appoggiano i palloni* tirati dalle due squadre dei giuocatori.

Lungo gli altri tre lati sorgono le gradinate, le tribune, ecc., dove, difesi da una rete dai colpi di pallone, stanno gli spettatori. I vasti recinti nei quali si giuoca al pallone si addimandano *Sferisteri*. Ve ne sono a Roma, a Firenze; ma passa per classico

quello di Macerata, di cui mi compiaccio di riprodurre qui la veduta.

Lo *sferisterio* di Macerata può essere annoverato tra gli edifizi più belli dell'Italia nostra. È vastissimo; nè gli fanno difetto l'eleganza; serve a svariati spettacoli, ma più specialmente al giuoco del pallone, pel quale i Marchigiani sono fanatici.

Fig. 109. — Veduta interna dello Sferisterio di Macerata.

Lo *sferisterio di Macerata* fu costrutto su disegno dell'ing. Franco Aleardi di San Severino Marche, e venne inaugurato nell'agosto del 1829, e può contenere comodamente parecchie migliaia di spettatori.

Il giuoco, alla metà della sua lunghezza, deve avere una linea traversale addimandata *cordino,* in direzione della quale stanno il *giudice di campo* e il marcatore, incaricato di annunciare i punti e le partite dei giuocatori.

Il cordino può essere alto da terra circa due me-

tri; in allora i palloni devono passarvi al di sopra. La parte del giuoco da dove viene lanciato il pallone si chiama *battuta,* l'altra *rimessa.*

I *palloni* sono palle ordinarie, più grandi e più pesanti di quelle che si adoperano per giuocare a *palla-corda.*

Prima qualità del pallone è quello di essere duro, e generalmente consiste in una vescica rigonfia di aria e coperta esteriormente di uno strato di olio o di altra sostanza grassa. La vescica così preparata è involta di fittissimo cuoio. Firenze e Bolo-

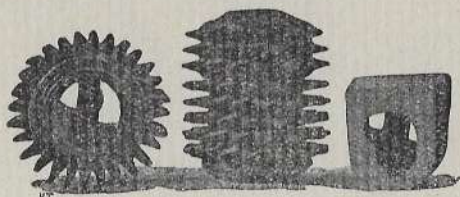



Fig. 110. — Bracciale.

gna sono rinomate anche per la buona qualità dei palloni. Ogni pallone pesa circa 350 grammi, ed è gonfiato, volta a volta, da apposita pompa.

Il costume tradizionale dei giuocatori consiste in una specie di tunica di mussolina bianca, ornata di merletti, con maniche cortissime, calzoni pure bianchi e corti fino al ginocchio; calze bianche, scarpette leggere, pure bianche. Alla vita una fusciacca con galloni dorati, rossa od azzurra, a seconda della squadra a cui il giuocatore appartiene. È un costume comodo ed insieme elegante. I giuocatori portano tutti il bracciale (fig. 110), un manicotto di legno che cinge la mano ed il polso; la superficie esterna del bracciale è intersecata da solchi in maniera che ne risultano delle punte chiamate *denti.* Nell'interno il bracciale ha una presa che si addimanda *caviglia.*

I giuocatori, entrati nel campo di giuoco, si esercitano per alcuni minuti al *palleggio,* in attesa del segnale che annunzia il principio della gara.

La sfida, o giuocata, con cordino a terra, si fa generalmente da sei giuocatori, e cioè: da un *battitore,* da una *spalla* e da un *terzino* per parte. La giuocata con cordino in aria si fa per lo più da quattro giuocatori: da un *battitore* e da una *spalla* per parte.

Possono darsi sfide speciali, nelle quali i giuocatori delle due parti non sono in numero eguale.

Fig. 111. — Il mandarino.

La giuocata generalmente si compone di cinque trampolini, battuti per ciascuna parte alternativamente; il trampolino di 2 partite, e la partita di 4 quindici, o punti. Il primo punto conta quindici, il secondo pure quindici, il terzo e quarto dieci. La parte che prima fa i quattro punti vince la partita. Per le scommesse al Totalizzatore (poichè il vincitore è un giuocatore e non una delle due parti combattenti), riporta la vittoria quegli che, nel corso della giuocata, ha fatto un maggior numero di punti.

Le norme principali che regolano la giuocata sono queste.

Il battitore si colloca sul trampolino che si trova presso il muraglione, e scendendo, a salti misurati, col bracciale spinge più lontano che può la palla che gli getta il *mandarino* (fig. 111). Il pallone deve sempre andare diretto fra le linee circoscriventi il campo di giuoco ed oltrepassare il cordino, e nelle stesse condizioni venire respinto dalla parte avver-

saria, prima che batta terra, o al primo balzo. La parte che non respinge un pallone secondo le regole volute, perde un *quindici*, o punto. Dicesi: *fare volata*, quando il pallone viene gettato oltre il campo di giuoco per i lati corti del rettangolo, in modo che l'avversario non possa respingerlo; e il giuocatore che *fa volata* guadagna un punto. Infine, se il pallone va fuori del muraglione, o fuori dal limite parallelo al muraglione, o non passa il cordino, il giuocatore *fa fallo*, e dà un punto agli avversari.

Alla *battuta* i giuocatori si dispongono così. Il battitore, dopo aver battuto, va alla sinistra della spalla; il terzino sta più presso il cordino. Da *basso* o alla *rimessa*, la *spalla* sta presso il muraglione, pronto a ribattere il pallone del *battitore* avversario; alla sua destra sta il *battitore*, e in avanti il *terzino*, pronto a ribattere le palle più corte. Ogni *trampolino*, ossia ogni due partite, la squadra di *battuta* passa alla *rimessa*, e viceversa.

Altre regole debbono i giuocatori osservare e che qui sarebbe lungo l'enumerare; ad esempio il giuocatore non deve porre il piede oltre il cordino, invadendo così il campo avversario; non deve strisciare il bracciale per terra nel rimandare il pallone, ecc. Infine, al giudice di campo, che è sempre un esperto e vecchio giuocatore, spetta di far osservare tutte le regole in uso, e di giudicare inappellabilmente le controversie.

Norme per le scommesse al Totalizzatore.

1° I sei o i quattro giuocatori che prendono parte alla giuocata, divisi in due campi, gareggiano ciascuno a beneficio della parte a cui appartiene (rossa od azzurra) a fare il maggior numero di *quindici* o *punti*; punti, i quali servono a determinare la vincita delle singole partite; con queste poi, quella della gara o giuocata (la giuocata generalmente si compone di dieci

trampolini e di due partite; il trampolino di due partite; e la partita è vinta dalla parte che raggiunge prima, con regole speciali, 4 punti).

2° Le scommesse al Totalizzatore si fanno per quel giuocatore dei 6 o 4, che raggiunge il maggior numero dei quindici, o punti, nel corso della giuocata del giorno in cui la scommessa ha luogo; ed agli scommettitori su questo giuocatore viene ripartita la somma totale delle puntate, al netto della percentuale, e frazioni, di cui all'art. 12°.

3° Poichè l'esperienza ha dimostrato quale sia la differenza che per la loro posizione nel campo di giuoco hanno fra loro, il battitore, la spalla ed il terzino, di fronte alla facilità di segnare i punti, se ne concede di vantaggio, due al battitore e otto alla spalla.

4° Viene tenuto conto dei falli che ciascun giuocatore fa durante la giuocata; e così, avverandosi il caso che due o più giuocatori raggiungano il medesimo numero di punti, è proclamato vincitore quegli che ha a suo carico un minor numero di falli; e dato il caso, poi, che anche il numero dei falli fosse uguale, la somma dovrebbe essere divisa in parti eguali, e ogni parte suddivisa fra i puntatori su ciascun vincitore.

5° Il *fallo* di un giuocatore segna un punto a vantaggio di colui, il pallone del quale non venne regolarmente respinto in giuoco; il *fallo* fatto dal battitore, di battuta, non segna punto buono (agli effetti del Totalizzatore) per alcuno.

6° La rottura e lo sgonfiamento del pallone in giuoco, rendono nulli i quindici o falli, cui possono dar luogo.

7° La *volata* è punto valido; e per volata s'intende, quando il pallone è lanciato in modo da uscire dalla pista per i lati corti del rettangolo; ma al di dentro delle antenne che stanno a limitare i falli.

8° In caso che un giuocatore si ammali, o per qualunque incidente, durante la partita debba essere rimpiazzato da altro, lo scommettitore che ha puntato su quello che si ritira, deve necessariamente tenere ferma la puntata su quello che subentra; a tal uopo l'impresa

tiene di riserva tre giuocatori, cioè: un Battitore, una Spalla ed un Terzino, preventivamente fatti conoscere al pubblico per mezzo dei manifesti.

9° Il giudice di campo assegna il punto al giuoca-

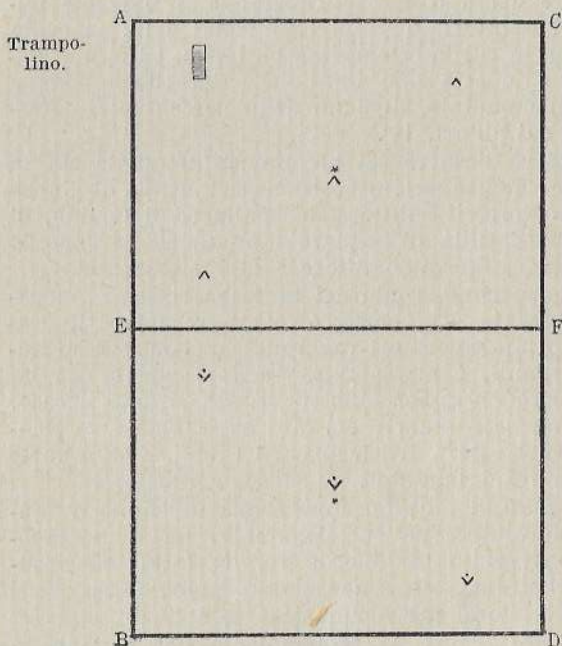



Fig. 112. — Disposizione dei giuocatori.

tore a cui va attribuito e lo fa bandire volta a volta con i seguenti segnali di convenzione:

N. 1 rosso	Battitore	della parte
» 2 »	Spalla	rossa
» 3 »	Terzino	
N. 1 azzurro	Battitore	della parte
» 2 »	Spalla	azzurra
» 3 »	Terzino	

10° Ad una commissione, composta del direttore delle gare, del giudice di campo e di un giuocatore, è riservato di decidere tutte le contestazioni ed è affidata la scrupolosa osservanza delle regole del Giuoco del Pallone, alle quali l'impresa del Totalizzatore e gli scommettitori devono uniformarsi, anche per quanto, sebbene non tassativamente previsto, è però sancito dall'uso.

11° Il dividendo si paga *appena* terminata la giuocata. Trascorsa un'ora dal termine del giuoco, la somma non ritirata rimane a profitto del Totalizzatore.

12° L'impresa preleva dagli incassi il 10 % e le frazioni che non sorpassano mezza lira.

13° Qualora la quota da distribuirsi risultasse inferiore alla somma puntata, questa verrà retrocessa integralmente; eccettuato il caso previsto dall'art. 4 nel quale i vincitori fossero più d'uno.

14° In caso di pioggia, *per cui debba necessariamente cessare la partita*, il Totalizzatore restituisce la puntata, eccezione fatta pel caso in cui uno dei giuocatori, al momento in cui la partita viene sospesa, si trovi ad aver *fatti* tanti punti da rendere sicura la sua vittoria.

15° Il tempo utile per le puntate *generalmente* cessa dopo le 4 prime partite. Da questo momento, annunziato col suono di una campana, i punti principiano ad aver valore per gli effetti del Totalizzatore, e conseguentemente a essere segnati come punti utili alla vincita.

16° Le Azioni lacerate saranno pagate solo quando sia possibile riconoscere i segnali di controllo dell'impresa.

17° L'impresa si riserva il diritto di fare quelle modificazioni che l'esperienza potrebbe dimostrare utili.

20° — Il Pallone a « casse ».

Il giuoco del pallone *a casse* è una variante al giuoco del pallone or ora descritto ed è molto in voga nel Monferrato.

L'abilità del giuocatore, anche in questo giuoco, si rivela nel sorpassare *di getto* e *di rimando* col pallone una linea segnata a giusta metà della pista (circa 150 metri).

Pure in questa partita *a casse* il pallone deve essere lanciato e ribattuto a volo o al primo balzo, ed è pure qui fatto di cuoio rigonfiato con pompa ad aria; ma invece di avere il diametro di 14 centimetri, come il pallone toscano o romagnolo, lo ha di 7 centimetri solamente, ed è palleggiato, spinto e respinto da un bracciale di legno forte, simile a quello usato in Toscana, ma con i denti più corti.

21° — Il cacciatore e la lepre.

È un giuoco che diverte venti o trenta ragazzi insieme. I giuocatori, meno un paio, si dispongono in circolo, tenendosi l'un l'altro per la mano; dei due rimasti fuori, uno fa la *lepre* e l'altro fa il *cacciatore*. La lepre deve entrare nel mezzo del cerchio, come sarebbe dentro una siepe; il cacciatore rimane di fuori quasi cercandola. La lepre esce e rientra correndo nel mezzo del cerchio, e il cacciatore la insegue per toccarla, e l'averla toccata è come averla presa; e quando ci accade, il cacciatore diventa lepre, e la lepre cacciatore, e dopo essi prendono posto nel circolo e vi escono altri due compagni che fanno lo stesso. E questa dicesi *caccia libera*. Vien poi la *caccia all'orma*, ed è quando il cacciatore è obbligato a tener dietro alla lepre passo per passo, così quando esce e quando rientra nella siepe, fino a che non l'ha toccata. V'è poi la *caccia a scambio*, cioè quando il maestro del giuoco vede che la lepre è per essere toccata, grida *scambio!* e la lepre lì per lì si fa cacciatore e viceversa il cacciatore si fa lepre. In ultimo la *caccia con ostacoli*, quando

quelli che fanno circolo o siepe tengono le mani basse, così che la lepre e il cacciatore per entrarvi o per uscirne sono obbligati a fare salti. Il giuoco è finito quando ciascuno dei ragazzi ha fatta la parte sua di lepre e di cacciatore.

22° — La caccia al due e al tre.

È una specie dell'altro giuoco, cacciatore e lepre. Anche questo si fa in molti, per lo meno in dieci, otto de' quali si pongono in circolo, tenendosi per le mani, e due restano fuori, ossia uno, come farebbe per la lepre, entra nel mezzo del circolo, l'altro, quale cacciatore, resta due o tre passi fuori. I ragazzi del circolo sono tanti numeri *uno,* e ciascuno ha sul terreno segnato il posto che tiene, quello che sta nel mezzo, e che sarebbe la lepre, si chiama numero *due.*

Quando il maestro di sala o de' giuochi grida: *caccia!* tutti i ragazzi si mettono a fare come si dice *giro giro;* quello nel mezzo corre di qua e di là, inseguito da quello di fuori che cerca toccarlo, e intanto il *due* si studia di porre i piedi sopra uno de' segni che sono nel terreno e che indica il posto di uno di quelli che fanno siepe, e se riesce è libero, cioè non può essere più inseguito, e l'*uno,* che resta fuori, va nel mezzo a far da *due* e ciò finchè un qualche *due* non sia toccato dal cacciatore, che allora il cacciatore entra a far da *due* e il *due* comincia a cacciare.

Invece di un solo circolo se ne possono fare due concentrici e allora quelli del primo si chiamano *uno,* quelli del secondo *due,* e la lepre prende il nome di numero *tre;* e allora abbiamo la caccia al *tre.*

23° — La bandiera [1].

Si formano due partiti di forza eguale; ciascun partito prende un colore differente e ciascun giuocatore prende un numero progressivo nel proprio partito.

Si tracciano sul terreno due linee parallele distanti fra loro circa 50 metri e si assegna una linea a ciascun partito. I partiti si schierano su queste linee, uno di fronte all'altro; un partito vien detto degli *attaccanti,* l'altro dei *difensori.*

Fra i due partiti si pone la bandiera (fazzoletto, banderuola senz'asta, o qualche cosa di simile), posandola in terra a 20 metri circa dagli attaccanti.

Il direttore comanda: *Numeri uno, pronti:* il numero *uno* degli attaccanti ed il numero *uno* dei difensori si pongono al centro del loro partito.

Ad un segnale convenuto, i due numeri *uno* partono di corsa, l'attaccante per prendere la bandiera e portarla al proprio partito, il difensore per toccare l'attaccante prima o dopo che abbia presa la bandiera; ma sempre prima che sia rientrato nel proprio campo.

La bandiera è quindi rimessa a posto ed il giuoco continua coi numeri *due,* poi coi numeri *tre,* ecc.

Vince il partito degli attaccanti, se ha più individui che abbiano presa la bandiera, senza farsi toccare; vince il partito dei difensori, se la maggior parte di essi è riuscita a toccare gli attaccanti, prima che abbiano portata la bandiera nel loro campo.

---

(1) *Istruzione di ginnastica militare.*

24° Le barriere [1].

I giuocatori sono divisi in due partiti: ogni partito ha un colore: ogni giuocatore ha un numero progressivo nel proprio partito.

Il campo è il medesimo che serve pel giuoco dello sfratto. All'inizio del giuoco i due partiti si schierano in linea uno di fronte all'altro, tenendosi ciascuno colla punta dei piedi sopra uno dei lati corti del rettangolo, che limita il campo: ciascun giuocatore di un partito deve avere di faccia il giuocatore del partito opposto, che porta il medesimo numero.

Al segnale per iniziare il giuoco, il numero *uno* del partito precedentemente indicato dal direttore, esce dalla propria barriera e si avanza verso quella opposta di passo o di corsa. Quando egli ha passata la linea mediana del campo, il numero *uno* opposto gli va incontro cercando di toccarlo. Il primo uscito retrocede alla propria barriera e ne esce il numero *due,* il quale è *maggiore* del numero *uno* che diviene *minore.* Si continua così l'uscita alternata degli uomini di ciascun partito in ordine di numero, con la norma che chi è uscito dopo di un avversario è *maggiore* di lui, perciò ha il diritto di toccarlo.

Quando ciò avviene, chi è toccato grida: *toccato!* l'istruttore sospende il giuoco e rimanda tutti alle rispettive barriere.

Vince il partito che al fine del giuoco ha minor numero di individui stati toccati.

I giuocatori che sono alla barriera possono toccare i giuocatori del partito opposto, che passano loro vicini, purchè ciò sia loro possibile sempre toccando la barriera, almeno con un sol piede.

Quand'uno è giunto alla barriera del proprio par-

[1] Anticamente si diceva «*Al Pome*» ed era giuoco eminentemente italiano.

tito e la tocca anche con un sol piede, non può più venir toccato; anzi, chi lo toccasse in tal caso, verrebbe considerato egli medesimo come toccato.

Per varietà si potrà fare il giuoco anche colle seguenti norme:

Ogni partito ha un capo;

quando tutti i giuocatori sono usciti uno alla volta dalla rispettiva barriera, non è più d'obbligo che escano a turno. Il capo partito fa uscire chi crede;

l'istruttore cambia di quando in quando i capi partito;

i *toccati* sono prigionieri e vengono posti ad un'ala della barriera del partito che li ha catturati, nel punto prescritto dall'istruttore, ove si tengono per mano. Se uno di essi viene toccato da uno del proprio partito, tutti i prigionieri di quel partito sono liberi;

vince il partito che ha fatto all'altro il numero di prigionieri precedentemente fissato.

25° — La caccia [1].

I giuocatori, meno due, si dispongono in circolo, tenendosi per mano.

Il giuoco si può fare in quattro differenti modi.

a) *Caccia libera.* — Uno dei due giuocatori rimasti fuori dal circolo sta in mezzo del circolo stesso, l'altro sta all'esterno. Ad un segnale convenuto, il giuocatore rimasto all'esterno del circolo comincia a correre entrando ed uscendo dal circolo a suo piacimento: il giuocatore che era nel mezzo lo insegue, cercando di toccarlo. Appena riesce a toccarlo, s'invertono le parti: il giuocatore che prima rincorreva, è rincorso dal compagno; dopo

[1] *Istruzione di ginnastica militare.*

che questo avrà toccato l'altro, entrambi rientrano nel circolo ed un'altra coppia, designata dal direttore, li sostituisce.

b) *Caccia all'orma.* — È fatta in modo analogo alla caccia libera, colla differenza che il giuocatore che insegue deve percorrere la via stessa che è seguita dal rincorso, uscendo dal circolo e rientrandovi, pei medesimi punti.

c) *Caccia a scambio.* — Avviato il giuoco nel modo noto, il direttore dà improvvisamente il comando: *scambio!* Allora s'invertono le parti; chi rincorreva è rincorso dal compagno. Lo scambio si può ripetere parecchie volte, prima che l'uno o l'altro dei giuocatori abbia toccato il compagno.

d) *Caccia con ostacoli.* — I giuocatori che formano il circolo si prendono per mano; alzano quindi ed abbassano alternativamente le braccia, in modo che i due giuocatori, i quali corrono siano costretti a fare piegamenti e salti, per entrare od uscire dal circolo.

È vietato ai giuocatori disposti in circolo di alzare le braccia nel momento in cui quelli che corrono vi saltano al di sopra, ciò potendo essere causa di cadute pericolose.

Non si permetterà a chi corre di attaccarsi ai panni dei compagni per avvantaggiarsi nella rapidità delle mosse.

26° — L'Arco.

L'arco! Ecco un'arma antica, molto antica (1).

Io non starò a enumerare le glorie dell'arco presso gli Unni, gli Sciti e i Parti. Dirò solo che l'*arco* ha

---

(1) La storia di quest'arma manesca a lancio si può leggere nella *Guida per il raccoglitore e l'amatore d'armi antiche* di Jacopo Gelli, illustrata da più di 432 figure, da 22 tavole e da oltre 200 marche e contromarche di armaiuoli, di archibusieri, spadai, ecc., (Milano, Hoepli, 1900, p. 450, L. 6,50).

tutt'ora appassionati cultori, specialmente in Inghilterra ove, a Londra, esiste una vecchia associazione di *arcieri* e di... *arciere*, che s'intitola *Royal Toxophilite Society*, che in buon italiano si tradurrebbe: *Società reale dei dilettanti dell'arco*. Questa società fu fondata nel 1780 dal signor Ashton Lever, e le signore della più eletta società di Londra si fanno un obbligo di appartenervi.

La Società dell'arco bandisce quasi ogni anno concorsi tra le associate, le quali fanno a gara a chi fa più punti, a chi lancia meglio e meglio colpisce il bersaglio, per riportare la palma della vittoria.

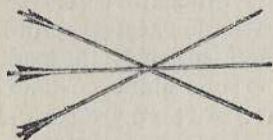



Fig. 113. — Le Freccie.

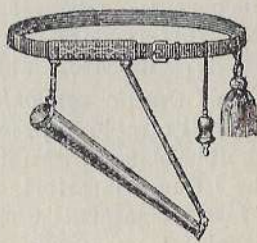



Fig. 114. — Turcasso.

Il *tiro dell'arco* è regolato come il nostro tiro a segno, e le signore, equipaggiate del ricco turcasso ricolmo di freccie, vi si esercitano regolarmente, superbe di farsi ammirare dagli uomini per la loro disinvoltura nella manovra dell'arma, per l'esattezza e per la regolarità del tiro.

È un passatempo dei più attraenti per la campagna e di poca spesa, se ne eccettui quella dell'arco, del turcasso e delle frecce, che si trovano già preparati in commercio e... che si vendono a prezzo relativamente mite.

Ho detto che i tiratori prendono di mira un bersaglio circolare sul quale sono disegnate striscie circolari colorate, ciascuna delle quali rappresenta un

certo numero di punti, che vengono marcati a vantaggio del tiratore che le colpisce.

La striscia più lontana dal centro vale 1 punto, il centro ne vale 9.

Per non diminuire l'elasticità dell'arco, terminato l'esercizio del tiro, se ne rallenta

Fig. 115.

Fig. 116.

la corda, e per tendere nuovamente questa, si appoggia una delle estremità dell'arco sul suolo e contro l'incavo del piede destro. Con la mano sinistra si inclina leggermente l'arco, mentre con la destra si fa passare l'anello della corda sull'estremità dell'arco.

Il turcasso (fig. 114) pende dalla cintura sul fianco sinistro.

Fig. 117. Guanto per arciere.

Fig. 118 Bracciale per arciere.

L'arco si tende tenendolo a metà lunghezza con la mano sinistra; con la destra si afferra, e s'incastra il mezzo della corda nell'appoggio della freccia, sopra alle penne; impiegando il massimo di forza si allontana la corda dall'arco, tenendo ben disteso il braccio sinistro e ripiegando il destro. La freccia deve rimanere orizzontale e all'altezza della spalla, sicchè per ben mirare è necessario inclinare leggermente la testa dal lato destro e in avanti.

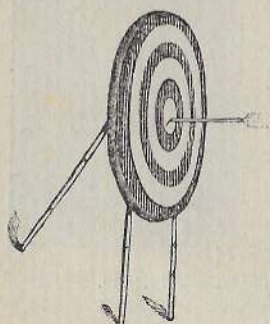



Fig. 119. Bersaglio per arciere.

Fig. 120.

27° — La balestra.

La balestra è un'arma da corda manesca, che si compone di arco, fusto, noce, chiave o manetta, corda o nervo. Il nome di *balestra* è abbreviativo di *arco-*

balestra, ed era conosciuta dagli antichi (1). Ai nostri Crociati nel 1098, dicono Anna Commena e

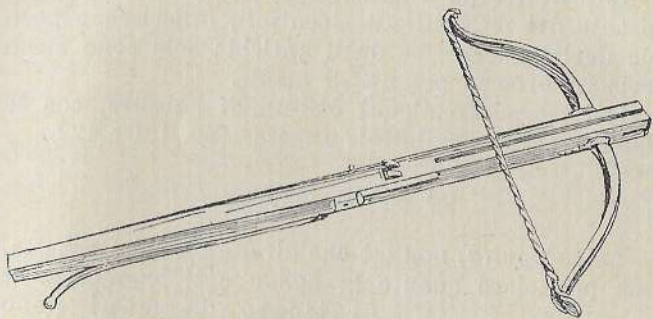
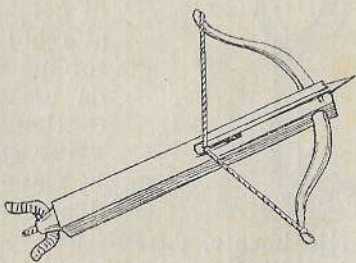



Fig. 121. — Balestra.

Guglielmo da Tiro, fu proibito di usare la balestra contro i Cristiani; ma Riccardo Cuor di Leone, nel 1198, malgrado le proibizioni del Concilio Lateranense (1139), ne armò i suoi fanti.

Fig. 122. — Balestrino.

Ed io sarei molto contento, se questa arma degli antichi guerrieri tornasse in onore, anche come semplice giocattolo o passatempo de' nostri ragazzi.

Come si è già fatto in Francia e in Inghilterra, dove l'educazione fisica è più curata che da noi, sarebbe un mezzo come un altro per disciplinare la

(1) Invito il lettore a consultare, per quanto si riferisce alla balestra e alle varie specie di balestre, la mia *Guida per il raccoglitore e l'amatore di armi e di armature antiche.*

gioventù a imberciare un bersaglio, pur concedendole un mezzo di più per divertirsi.

Le balestre pe' ragazzi, e se ne trovano di bell'e pronte dai mercanti di giocattoli, differiscono poco da quelle guerresche degli antichi; solo sono meno robuste e meno pesanti di quelle.

Qui riproduco alcuni disegni di balestre, con le quali scagliare pallottole e frecce (fig. 121 e 122).

28° — La catapulta.

La *catapulta*, non c'è che dire, è un bel giochetto, ma pericoloso quanto la *fionda* e il *bumerang*, se praticato da mani poco esperte.

La catapulta serve a lanciare a breve distanza ciottoli e pallottole di terra assodata.

Si fabbrica con una striscia di gomma elastica, assicurata ai rebbj rigidi di una piccola forcina di legno. Il manico ha da esser lungo intorno a 15 centimetri (fig. 123).

Fig. 123. — La catapulta.

Per servirsi della *catapulta* la mano sinistra impugna solidamente il manico tenuto verticalmente, davanti alla persona, con l'apertura dei rebbj davanti all'occhio che mira.

L'oggetto da lanciare è tenuto nel mezzo della striscia di gomma elastica dal pollice e dall'indice della mano destra, che tira a sè fortemente la gomma. Quindi s'imbercia un oggetto e, abbandonata improvvisamente la gomma, si lascia partire il proiettile verso l'oggetto imberciato.

I fanciulli vanno a... caccia con la catapulta, ma fino ad ora son tornati a casa col carniere vuoto.

29° — La fionda.

Di giganti Golia da ammazzare a' nostri tempi non ce n'è più, e perciò la *fionda* dal campo guerresco è passata in quello dei divertimenti.

La fionda è un giocattolo pericoloso specialmente in mani non destre e l'uso non ha da essere concesso che in aperta campagna e anche qui non sempre, a

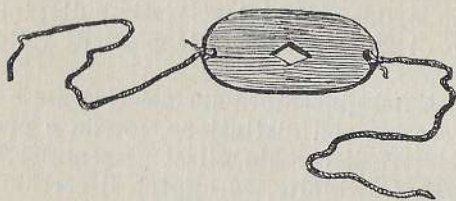



Fig. 124. — La fionda.

fine di salvaguardare la testa altrui da punto desiderate rotture.

La fionda si fa con un pezzo di cuoio lungo da 10 a 12 centimetri, e largo 5, al quale si arrotondano gli angoli e nel mezzo si pratica un piccolissimo taglio di quasi un centimetro. Alle due estremità di questo pezzo di cuoio si attaccano due cordicelle di lunghezza diversa, e la fionda è fatta.

Nel mezzo del cuoio si pone il proiettile; si attorciglia la corda più lunga alla mano, e quella più corta si tiene solidamente tra l'indice e il pollice. Allora si fa girare a mulinello, e quando il movimento di rotazione è stato bene impresso alla fionda, si abbandona la corda più corta e il proiettile parte con violenza.

30° — I cerchi volanti.

Nella categoria dei giuochi di grazia, oltre il *volano*, è degno di trovar posto quello dei *cerchi*, sempre quando venga giuocato convenientemente.

Nel giuoco de' cerchi due giuocatori si collocano di fronte e alla distanza l'uno dall'altro di 8 a 12 metri. Ciascun giuocatore è munito di bue *bacchette*, una per mano, lunghe da 50 a 60 centimetri, per mezzo delle quali essi si inviano, ricevono e rimandano uno o due cerchi leggerissimi di giunco, del diametro di 20 centimetri, ricoperti di velluto o di altro tessuto.

L'abilità del giuocatore sta nel ricevere e nel lanciare il cerchio con distinzione, grazia e precisione.

Per ricevere il cerchio gli si presentano le punte delle *bacchette* riunite, ed appena il cerchio è preso s'incrociano le bacchette, perchè il cerchio non abbia ad infilarsi nel braccio o a cadere a terra, uscendo dalle bacchette.

Ricevuto il cerchio e incrociate le bacchette, si approssimano le braccia al corpo, e piegando leggermente le punte delle bacchette incrociate, si volgono un poco verso il busto, a sinistra del corpo, e mentre la mano sinistra impugna con una certa vigoria la bacchetta, quella destra la tiene leggermente.

Quindi si rialzano le braccia, il corpo torna a piombo, si volge la punta della bacchetta sinistra verso il compagno e con la destra si lancia il cerchio, che deve scivolare sulla bacchetta sinistra.

Questi movimenti devono essere eseguiti tutti senza interruzione, consecutivamente e con molta eleganza, affinchè il *cerchio* ben giuocato sembri percorrere la trajettoria da un giuocatore all'altro, girando su sè stesso.

Nel lancio il cerchio deve innalzarsi molto, affinchè

riesca facile al giuocatore di riceverlo colla punta delle bacchette, e deve essere lanciato in maniera che, se non venisse raccolto dalle bacchette, dovrebbe cadere orizzontalmente sulla testa del giuocatore, al quale si invia.

Il giuoco a' *cerchi* si può fare con uno o con due

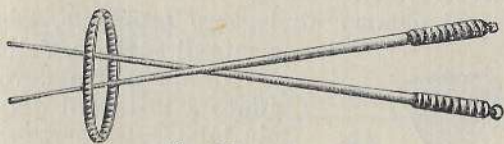



Fig. 125. — I cerchi.

cerchi alla volta, lanciati contemporaneamente uno per ciascuno da due giuocatori.

Il giuocatore che lascia cadere a terra i cerchi una, due, tre o più volte, a seconda del combinato, cede il posto ad un altro giuocatore, se la partita di giuoco si combatte da più persone; altrimenti ogni fallo vale un punto di vantaggio per l'avversario.

Ai cerchi si può giuocare in tre e in quattro. Ciascun giuocatore lancia il cerchio al compagno che si trova alla sua destra.

31° — Il volano.

Tra i giuochi più graziosi e piacevoli è da annoverarsi quello del volano, che ben si addice alle giovanette, perchè mentre non esige violente contrazioni muscolari, permette a quelle di muovere e di esercitare il fisico senza stancarlo.

Il giuoco del volano è ottimo farmaco della salute; un eccellente antidoto del sopraccarico intellettuale, se giuocato all'aria aperta; sempre buono, benchè meno efficace, se praticato in luoghi chiusi.

Considerato dal lato dell'educazione fisica, il

giuoco del volano ha il pregio di addestrare le giovanette nelle movenze della persona, sempre eleganti, graziose, corrette; ad acquistare un colpo d'occhio sicuro; a comprendere e a conoscere gli effetti del contrappeso; a giudicare sollecitamente la distanza che separa i giuocatori e la forza da impiegarsi per farla percorrere dal volano.

Volano si chiama un leggero proiettile, generalmente di sughero, della forma di un mezzo uovo, tagliato a metà dal diametro più lungo. Ricoperto di velluto o di altra stoffa, è guarnito di una corona di penne della stessa lunghezza e larghezza, colorate o bianche, le quali hanno l'ufficio di obbligare il volano a cadere sempre in posizione normale, verticale, quando viene lanciato in alto per mezzo di una *racchetta* o di un *tamburello* a manico lungo, o di una *paletta*.

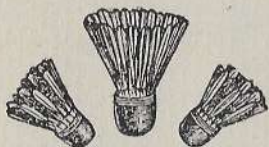



Fig. 126.

La *racchetta* pel giuoco del volano è simile a quella adoperata per il giuoco della palla-corda *(lawn-tennis)*, ma più piccola e più leggera. È fatta con un bastoncino ripiegato a forma ogivale, e guarnito a rete, per il lungo e per il traverso, da corde di minugia o di filo di ferro. Le due estremità del bastoncino, legate assieme e ricoperte di pelle, formano il manico della *racchetta*.

Il *tamburello* a manico è la *racchetta* ricoperta da ambo le parti di pergamena.

La *paletta* invece è una *racchetta* completamente di legno.

Ma, o si faccia uso della *racchetta*, o del *tamburello*, o della *paletta* per lanciare il volano, il giuoco non muta.

Le difficoltà del giuoco del volano consistono nel

lanciare questo convenientemente, ad altezza giusta, a seconda della statura della compagna di giuoco, e a non lasciarlo cadere, quando quella lo respinge con la *racchetta* o con altro strumento.

Ma per giuocare al volano non è necessario essere in due o in tre. Un fanciullo o una giovanetta pos-

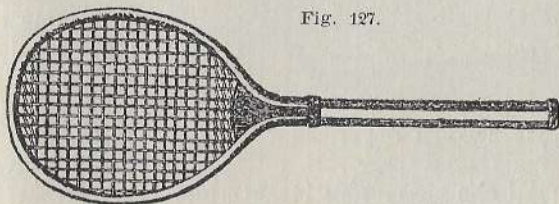



Fig. 127.

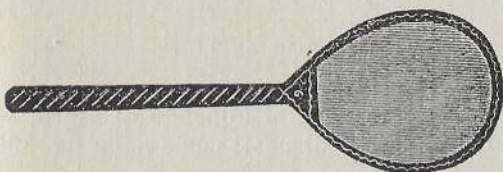



Fig. 128.

sono esercitarvisi da soli, tanto nella loro camera da studio, quanto in quella da letto o nel salotto.

Quando più persone giuocano al volano, quella che per una, o per due, o per cinque volte, ecc., secondo le convenzioni stabilite, lascia cadere il volano a terra, esce di giuoco e gli subentra un altro giuocatore o giuocatrice.

32° — A cinque pali.

Cinque, non c'è che dire, lo sono; ma non pali, sibbene picchetti o birilli, infissi uno in mezzo e gli altri ai quattro angoli di una assicella quadrata di 40 a 50 centimetri di lato. I picchetti sono nume-

rati progressivamente; ma il numero 5 lo porta quello di mezzo.

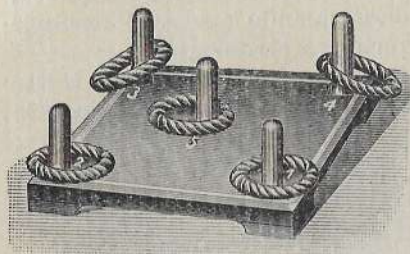



Fig. 129. — I cinque pali.

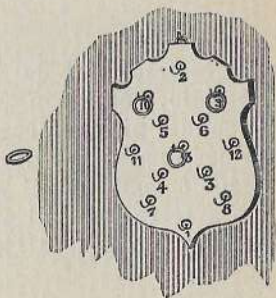
I giuocatori si dispongono alla distanza di alcuni metri dalla assicella e lanciano, a turno, cinque cerchietti, che devono rimanere infilati uno per ogni picchetto, e in ordine progressivo.

Quegli che riesce nell'intento guadagna la partita.

33° — Gli anelli.

Sopra un'assicella, che si appende al muro, sono infissi dodici gancetti, disposti come nella fig. 130. I gancetti sono contraddistinti con un numero progressivo da 1 a 12.

Fig. 130. — Gli anelli.

I giuocatori dispongono di alcuni anelli di metallo, ed a turno devono lanciarli contro l'assicella, onde rimangano appesi ai ganci.

Ciascun giuocatore è accreditato dei punti indicati dal numero del gancio a cui rimane appeso l'anello.

Quegli che per primo raggiunge la somma dei punti stabiliti per vincere, guadagna la partita.

34° — La tavola a piastrelle.

Sopra una tavola di circa 40 centimetri di lato sono segnati 12 rettangoli, distinti con un numero o con la lettera *B* (fig. 131).

I giuocatori sono provveduti tutti di alcuni dischi di metallo, detti piastrelle, ed a turno ciascun giuocatore trae i suoi dischi sulla tavoletta e viene accreditato di tanti punti, quanti ne rappresentano i numeri coperti.

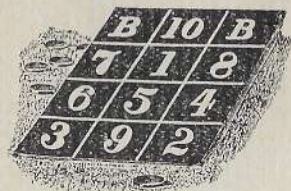



Fig. 131. — Tavola a piastrelle.

Quegli che copre una delle lettere *B* è accreditato di un maggior numero di punti, secondo quanto viene stabilito in precedenza.

Il giuocatore, che per primo raggiunge il totale di punti convenuto per vincere, guadagna la partita.

35° — Il paletto.

Il giuoco del *paletto* viene dall'Inghilterra.

Il *paletto* è un disco di lastra di ferro, verniciato, circolare, leggermente convesso da una parte e concavo dall'altra, del diametro di 20 a 25 centimetri e che nel mezzo ha un foro circolare del diametro di circa 10 centimetri.

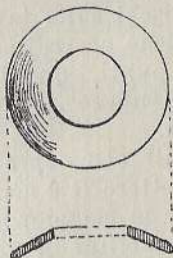
Nel terreno sono conficcati sulla stessa linea parallela a' giuocatori due piuoli, detti anche *paletti,* di legno o di ferro, che emergono per 15 o 20 centimetri dal suolo.

Il giuoco consiste nel lanciare, a turno, il disco quasi orizzontale e in maniera che esso si arresti

presso il piuolo avversario, o in questo rimanga infilato.

Generalmente si conta un punto a vantaggio del giuocatore che riesce vittorioso nel getto del disco,

a) Disco infilato al paletto

b) Disco visto superiormente

c) Sezione del disco

d) Disco al paletto

Fig. 132, 133, 134.

quando ha raggiunto un numero di punti determinato in precedenza, ha guadagnato la partita e la posta pattuita.

La valentia del giuocatore sta nel saper tenere il disco in mano, affine abbia da prendere un movimento di rotazione su sè stesso, mentre passa dalla mano al piuolo, e cadendo a terra, da restare sul punto toccato (fig. 135).

Nel lanciare il disco la parte convessa sia rivolta in alto.

I giuocatori possono essere due o quattro. Se sono in quattro, ogni due formano un gruppo e lan-

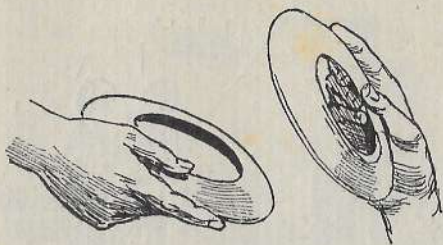



Fig. 135. — Modo di tenere e di lanciare il disco a paletto.

ciano il disco a turno, e tirano, secondo le convenzioni, a toccare il piuolo (1 punto), a infilare in questo il disco (2 punti), o a coprire il piuolo (1 punto) quando il disco passa al di sopra e si arresta in modo da coprire il piuolo.

36° — Il getto dell'anello.

1° *Anello all'asta.* — Si conficca nel suolo un'asta lunga un metro e mezzo o due. All'estremità superiore dell'asta si lega o si inchioda una traversa lunga mezzo metro circa, alla estremità della quale si assicura una corda lunga due metri o poco più. Appeso alla corda evvi un anello di ferro o d'ottone del diametro di cinque centimetri.

A un metro e venti dal suolo si avvita o si conficca sull'asta un gancio.

I giuocatori, a turno, tendono la corda e lanciano l'anello verso il gancio. Quegli che riesce ad appendervelo, vince la posta fissata in precedenza (fig. 136).

2° *Anello a ganci.* — Invece dell'asta si può ado-

perare una tavola larga mezzo metro circa e alta un metro e mezzo. Sulla tavola, che s'appoggia al muro o altrove, si conficcano sei o otto ganci su due o tre file e alla distanza di dieci centimetri l'uno

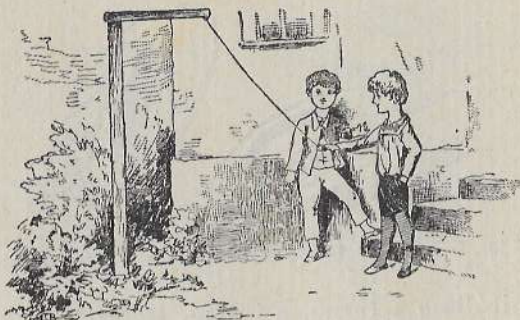



Fig. 136. — Il getto dell'anello.

dall'altro. I giuocatori dispongono di tanti anelli quanti sono i ganci e vince colui che per primo riesce ad appendere un anello in ciascun gancio.

37° — Il nicchio (1).

Questo passatempo, al quale si dà l'origine tedesca, è nato, cresciuto e invecchiato in Italia, dove da secoli e secoli, specialmente nelle Maremme toscane, i nostri fanciulli vi si dedicano con passione nella primavera e nell'inverno e lo addimandano *spicchiomazzetta*.

Per giuocare al *nicchio* occorre procurarsi gli arnesi necessari, che sono: il *nicchio*, propriamente detto, e la *mazzetta*.

Il *nicchio* è un pezzo di legno del diametro di 3

(1) A Livorno detto *ghiné*.

a 4 centimetri circa e della lunghezza di 20, con le estremità aguzze.

La *mazzetta* è un pezzo di legno, del diametro del *nicchio* e della lunghezza di 60 centimetri; ma non ha le estremità aguzze.

Provveduti di arnesi pel giuoco, colla *mazzetta* si traccia un circolo del diametro di un metro circa, e che si addimanda *nicchia*. A traverso la linea che circoscrive il circolo, si posa il *nicchio*. Colla *mazzetta*, quegli che tiene il giuoco, batte vigorosamente su di una delle punte aguzze del *nicchio* e, mentre questo balza in aria, cerca di colpirlo con la *mazzetta*, onde gli sia possibile di lanciarlo lontano, più che può, dalla *nicchia*.

Fig. 137. — Il nicchio.

Chi tiene il giuoco raggiunge il *nicchio* e mena per due volte successive un altro colpo.

Dopo il terzo e mentre il tenitore del giuoco si dispone davanti alla *nicchia*, l'avversario raccoglie il *nicchio* e lo lancia verso la *nicchia* in maniera che vi resti dentro. Il tenitore del giuoco tenta di colpire a volo il *nicchio* e se vi riesce guadagna la partita o tanti punti quante volte la mazzetta sta nella distanza che intercede tra il *nicchio* e la *nicchia*. Se il tenitore del giuoco non colpisce a volo il *nicchio*, e questo cade fuori della *nicchia*, il colpo è nullo; oppure quando il *nicchio* cade e si ferma entro la *nicchia* i giuocatori si scambiano le parti, e vince colui che per primo raggiunge, per es., trecento o cinquecento *mazzette*.

38° — L'uccello che punge.

Al soffitto, o a una parete, attaccate uno spago e allo spago un pezzo di legno foggiato a uccello, ben equilibrato, senza gambe, ma con ali di cartone, con becco di ferro acuminato e con la coda *aperta*, e assicurata solidamente al corpo.

Fig. 138. — L'uccello che punge.

La corda deve giungere a un metro dal suolo e, dove giunge la corda, ha da collocarsi il centro di un disco da bersaglio di cartone con relativi circoli per la graduazione di punti.

I giuocatori, alla distanza di due o tre passi dal bersaglio, acchiappano l'uccello per la coda, prendono di mira lo scopo ed abbandonano l'uccello, che andrà a conficcarsi col becco sul bersaglio.

Ogni circolo indica un punto maggiore, man mano che dalla periferia si avvicina al centro. Il centro vale un numero di punti doppio di quello rappresentato dal circolo che gli sta più vicino.

Vince colui che per primo raggiunge la cifra di punti convenuta.

39° — Il bersaglio sonoro.

Ad un trespolo alto, o a una traversa assicurata a due aste verticali, che distano intorno a 50 centimetri, si fissa una corda. Alla estremità inferiore

di questa, che dovrebbe risultare a un metro e mezzo circa dal suolo, si appende un campanello.

Contro il campanello i giuocatori lanciano frecce da 10, 12 e 15 passi di distanza.

Colpire la campana significa guadagnare uno o più punti, e chi raggiunge con lo stesso numero di frecce la somma stabilita, ritira la posta scommessa dai partecipanti al giuoco.

40° — L'altalena.

Come divertimento l'*altalena* si addice specialmente alle fanciulle e alle giovanette, alla salute delle quali è di giovamento quando è fatto all'aria aperta, e quando l'altalena è *ben costruita*, perchè allora non presenta pericolo alcuno.

L'altalena è di tre specie: ad *asse orizzontale*, a *duplice corda* e ad *amaca*.

L'altalena ad *asse orizzontale* si compone di una tavola larga intorno a 40 centimetri e lunga 5 o 6 metri, che si appoggia, nella sua metà, sopra un perno. All'estremità della tavola si collocano le giuocatrici spingendosi l'un l'altra alternativamente in alto.

L'altalena a *duplice corda* è quella risultante da un predellino destinato a ricevere le giuocatrici, appeso pe' quattro angoli, a due' o meglio a quattro corde, eguali in lunghezza, che si riuniscono due a due ad un anello, il quale passa a sua volta in un gancio del telaio.

41° — Il ruzzolone.

In molti paesi dell'Umbria, dell'Emilia, del *fu* Stato Romano, ma specialmente in Toscana, nella provincia di Siena, quando la primavera fa sentire

i suoi primi tepori, l'esercizio del *ruzzolono* o *rullone* diventa un pericolo costante per i poco accorti frequentatori delle strade in aperta campagna.

Il *ruzzolone* è un disco di legno cerchiato di ferro, del diametro di 25 a 30 centimetri, che viene lanciato mediante una cordicella avvolta attorno al cerchio, e fissata con un nottolino fra le dita della mano che lo lancia. Il giuocatore spinge il *ruzzolone* con tutta la sua forza, nella direzione voluta, facendo svolgere rapidamente la cordicella.

Quel giuocatore che fa percorrere al *ruzzolone* un tratto più lungo, ha vinto il punto, o la partita, a seconda delle convenzioni precedentemente stipulate e intasca il premio o posta.

Si tratta, adunque, di forza, di destrezza e d'occhio.

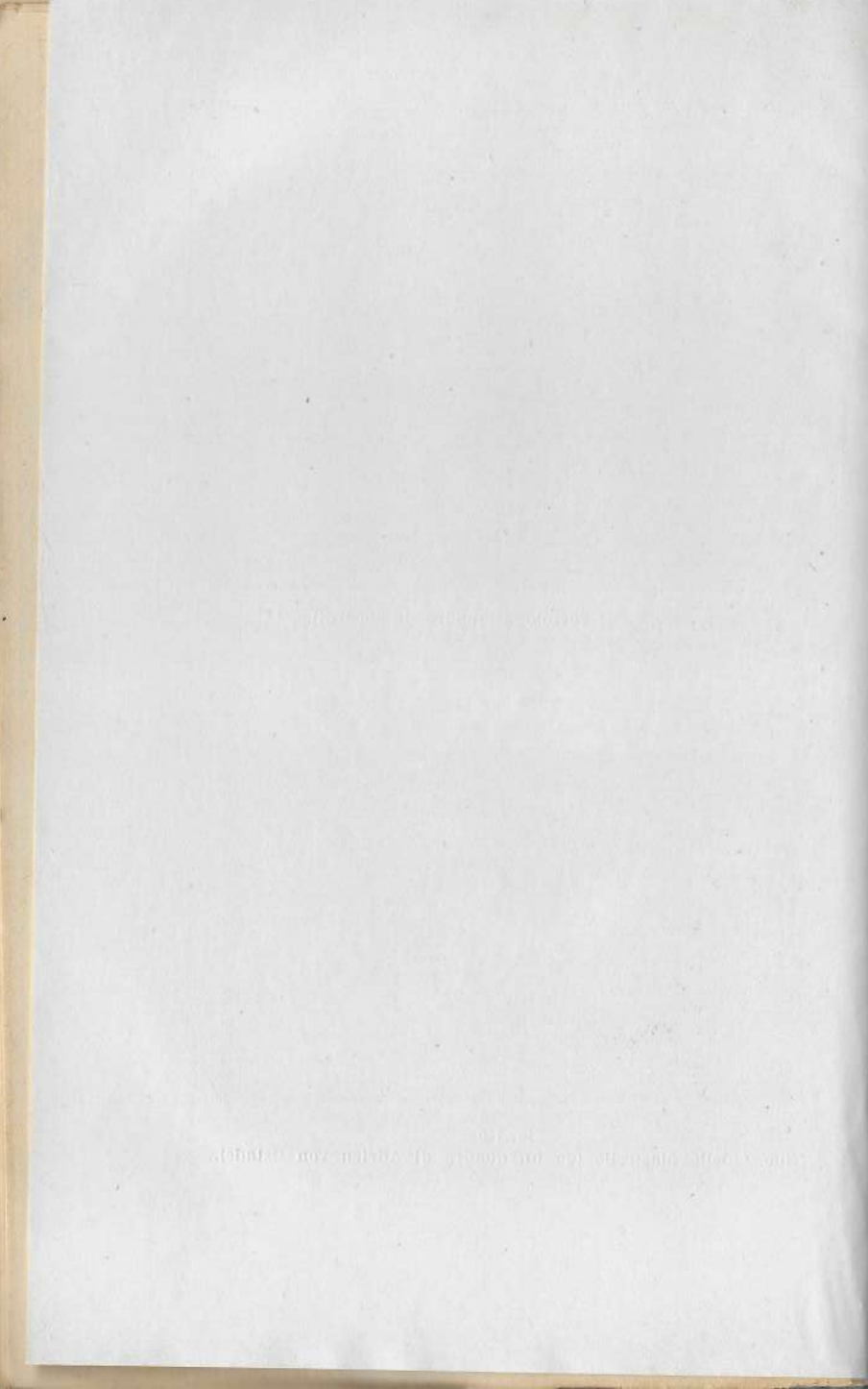
A questo saluberrimo passatempo, che costringe a *molto* moto all'aria aperta, le popolazioni nelle località presso le quali il *ruzzolone* è in voga, si appassionano tanto da sopportare con molta rassegnazione il rischio, a cui gli spettatori vanno contro, di farsi ammaccare uno stinco o peggio.

Ne' giorni di festa il *ruzzolone* di legno è sostituito da una forma di cacio di qualche chilogrammo. La partita in allora assume forme più nobili e diventa più difficile, perchè bisogna procurare di non spezzare il prezioso *ruzzolone*, necessità che obbliga a *tirare diritto*.

Gli spettatori scommettono in pro o contro questo o quel giuocatore, con quel medesimo ardore col quale scommettono gli appassionati al giuoco del pallone, o alle corse de' cavalli, o de' velocipedi.

Ruggero Focardi ha illustrato questo simpaticissimo e popolare giuoco con un quadro assai suggestivo. Lungo uno stradone fiancheggiato da due muraglioni, un gruppo di fannulloni assiste ad una di queste gare. Par di udirli, quei messeri sfaccendati,

Fig. 139. — Il ruzzolone (quadro di Focardi).

Fig. 140.
Giuoco delle piastrelle (da un quadro di Adrien von Ostade).

fare i commenti sul tiro sbagliato o riescito, sull'esito suo e sulle peripezie della partita!

42° — I nòccioli e le noci.

Sono passati ormai parecchi lustri, eppure, me lo ricordo, come se fosse cosa di ieri, questo giuoco che formava la felicità mia e quella de' miei compagni e la disperazione de' nostri genitori. Ad ogni momento erano contestazioni, coronate da grida, da strepiti e da baruffe, e la tranquillità non tornava che all'apparire di un babbo o di una mamma, allarmati dal nostro strillare, o spaventati dai nostri pianti.

Co' nòccioli di pesca e con le noci allora facevamo parecchi giuochi, ciascuno de' quali aveva un nome che pur oggi conserva.

Dunque, a que' tempi beati della fanciullezza si giuocava:

A cavalca. — Fare a cavalca, dicevamo noi ragazzi, quando tiravamo con de' nòccioli sopra un piano, cercando ciascuno che il suo restasse sopra quello degli altri a mano a mano tirati, quasi a cavallo di essi.

Alle caselle, o *capannelle*, o *castelle*. — Una castella o capannella non è altro che tre nòccioli messi accanto a triangolo, e uno messo sopra. Si facevano di queste castella uno o più per giuocatore, secondo il fissato, poi con un altro nòcciolo tiravano contro tali castella, e chi più ne buttava in terra, più ne vinceva. Alle castella giuocavamo anche con le noci e con le castagne. Il nòcciolo, o castagna, o noce che sia, con la quale tiravamo, era ed è chiamato il *boro*. Bisogna mirar bene e tirar giusti per vincere.

Alla serpe. — I giuocatori mettono una castella di nòccioli, o di noci, o di castagne a un certo punto,

e figura il capo della serpe, poi più giù, serpeggiando, tutte le altre che figurano il corpo. Chi, tirando, coglie la testa le prende tutte; chi coglie una di quelle del corpo, ne prende quante sono da quella colta in giù.

A ripiglino. — I giuocatori prendono sul palmo della mano un certo numero di nòccioli, poi li tirano tutti insieme in aria voltandone la mano, ne presentano il dorso ai nòccioli che ricascano; vince quello a cui riesce di far restare un nòcciolo sul disopra della mano; ma quando uno glie n'è rimasto, deve gettarlo un'altra volta in aria e raccoglierlo nella palma.

A cavare. — Fatto un segno a modo di circolo sul terreno vi mettono, gettati qua e là a casaccio, i nòccioli de' quali intendono giuocare. Poi quello de' giuocatori a cui sta a incominciare, con un nòcciolo infilato con un crine di cavallo e raccomandato ad una cordicella, facendo girare a ruota, cerca di cogliere qualcuno de' nòccioli che sono nel cerchio; ma senza che il suo tocchi terra, e così lo mette fuori e allora è suo. Se non tocca alcuno de' nòccioli, o se col proprio tocca la terra, perde la posta o, come dicono, *la gita,* e cede il nòcciolo legato ad un altro che fa lo stesso.

A truccino. — Uno tira un nòcciolo in terra, e un altro con un altro nòcciolo tira a quello; se lo coglie, il nòcciolo è suo, se no l'altro lo riprende, e tira lui a quello dell'avversario.

Alle buche. — È un'altra specie del giuoco delle buchette. Fanno diverse buche in terra, in giro, formandone una specie di rosa. In queste buche si pongono i denari delle poste di ciascuno; o pure si assegna loro una somma di nòccioli; si tratta di gettare il proprio nòcciolo in una delle buche, e chi vi riesce vince la somma che v'è dentro, o i nòccioli

che è convenuto. Ma v'è la *buca* così detta di *nisio*, la prima avanti alle altre, quella dov'è più facile mettervi il nòcciolo, ma dove però, mettendocelo, non si vince nulla, e però gli vien dato quel nome. Quando uno ha già il nòcciolo in una buca, può aiutare il compagno a mettervi il suo, o può adoperarsi, soffiando o, come dicono, sbuffando sul nòcciolo dell'avversario, a non farcelo entrare e mandarlo lontano.

43° — La trottola o paleo.

La trottola è uno strumento, o meglio un giuocattolo, che ricorda il girlo; ma non è sfaccettata come questo, sibbene ha la forma di una pera, con un perno, detto *puntale*, di ferro, che fa le veci del picciòlo.

Attorno alla trottola si avvolge una cordicella, che si adatta a certe piccole scannellature, fatte apposta, nella parte dove la trottola si assottiglia. Così avvolta, si scaglia in terra con forza dalla punta, mentre con la mano che la lancia, si tira a sè la cordicella di spago ritorto, onde non si sfilacci.

La trottola, appena tocca terra, comincia a girare sul puntale e dura fino a che le si mantiene la forza impressale.

In Toscana si usa tracciare un circolo d'una trentina di centimetri di diametro e nel circolo si deve scagliare; poi, mentre gira, la si raccoglie nel palmo della mano, raccogliendola tra l'indice e il medio, e ributtandola col puntale nel circolo, si procura di fare uscire da questo i danari scommessi e collocati in mucchio nel centro.

I danari sono guadagnati da quegli che li ha fatti uscire in tal guisa dal circolo.

Gli antichi la facevano andare avanti o indietro, di qua o di là, servendosi d'una frusta con la quale

le tiravano de' colpi simili a' pizzicotti, che con la stessa frusta, si dànno ai cavalli, e la chiamavano il *palèo*. Ciò fanno, e molto, anche oggi i nostri ragazzi.

44° — Le piastrelle.

Il giuoco delle *piastrelle* è anche detto delle *murielle* ed assomiglia a quello delle bocce; però non con palle, ma si giuoca con lastrucce di pietra piatte e levigate, che appunto si addimandano piastrelle. Le piastrelle si tirano o si fanno strisciare per terra per accostarle quanto più è possibile ad un sasso meno grosso delle piastrelle, che fa le veci del pallino (fig. 140).

Il giuoco delle piastrelle è giuoco da ragazzi; ma non le disdegnano gli uomini, quando non dispongono di bocce; e si giuoca dappertutto, dove si abbia un po' di terreno pari e sodo.

45° — Il sussi.

Il *sussi* è un giuoco da ragazzi, che si fa con le piastrelle.

Il *sussi* è però un sasso che i giovanetti mettono su, ritto in terra, e sopra vi depongono la posta di ciascuno in centesimi, soldi o... bottoni!... A questo tirano un dopo l'altro i ragazzi, e ciascuno vince, quando coglie e getta in terra il *sussi*, i denari che sono più vicini alla sua piastrella. Ma quelli che sono più vicini al *sussi* vi si ripongono sopra e così fino a che resti finito.

Si giuoca dovunque e non esige un terreno preparato a bella posta.

46° — I trampoli.

I *trampoli* esercitano all'equilibrio e se il loro uso non costituisce un vero e proprio giuoco, possono degnamente figurare tra quelli esercizi o svaghi ginnastici, che addestrano meravigliosamente la gioventù al coraggio, alla scioltezza delle membra, ad essere completamente e naturalmente disinvolti.

Due sono le foggie di trampoli in uso.

Quelli della prima hanno l'appoggio a un metro appena da terra; quelli della seconda l'hanno a un metro e cinquanta e a due metri dal suolo.

Questi ultimi però, oltre ad essere provveduti di pedale sul quale appoggia il piede, si adattano e si fermano con larghe coreggie al piede e al collo di esso, mentre le aste come ne' piuoli si prolungano fin quasi sotto all'ascella.

Con la perseveranza e lo studio si arriva fin'anco a correre il palio con gli amici, montati sui trampoli, e a giuocare al *polo,* una specie di *kricket,* di cui è tenuto parola in questo libro.

47° — Il salto in paradiso.

La fig. 141, che è rappresentata nella pagina successiva, viene tracciata con un bastone o con il carbone o col gesso sul suolo.

La figura rappresenta un rettangolo sormontato da un cappello semicircolare o a trapezio, diviso in otto spazi o campi rettangolari e quindi paralleli.

I primi sei campi sono uguali e si segnano coi numeri progressivi da 1 a 6. Il rettangolo n° 5 rappresenta l'*inferno;* quello del n° 6 è il *purgatorio,* o campo di riposo. Il 7° campo è più grande dei precedenti, generalmente il doppio, ed è diviso in quat-

tro spazi, detti comunemente *bolge;* ed il piccolo rettangolo che si trova in mezzo alla *bolgia* si addimanda *spiraglio.*

Il rettangolo ottavo è eguale ai primi sei, ma è diviso in due parti eguali, dette *stagni,* da una verticale. Il cappello rappresenta il *paradiso* (nº 10).

Ogni giuocatore è provvisto di un disco di metallo o di una piastrella, e con questa in mano, si colloca alla distanza di 6 passi dal primo campo, contro il quale deve gettare la piastrella o il disco.

Se in questa prova riesce, egli, saltando su di un piede solo, va a raccogliere il disco o la piastrella, senza, bene inteso, toccare con quella o con il piede le linee tracciate pel giuoco.

Dal nº 1 si spinge a piccoli salti al nº 4 e da questo, saltando l'inferno, si riduce al nº 6, dove può riposare con le due gambe.

Dal 6 salta nella *bolgia* nº 1, o da quella torna nel *campo di riposo* (nº 6) e salta nella *bolgia* nº 2; ma dopo questo salto la gamba sinistra ha da trovarsi nella *bolgia* nº 2, mentre la gamba destra in quella del nº 3. Quindi s'ha da voltare con un salto e trovarsi con una gamba nella *bolgia* nº 4 e una nella *bolgia* nº 1.

Fig. 141.
Il salto in paradiso.

Poi, il giuocatore, restando nella *bolgia* nº 4, torna su di un piede solo e, senza saltare, getta e riprende la piastrella nelle *bolge* nº 1, 2 e 3. Ciò fatto con un salto laterale esce dalla figura dopo aver attraversato tutti gli spazi, eccettuato quello dell'*inferno*.

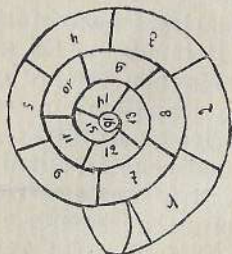
Si riposa, se n'ha voglia, e riprende il giuoco soltanto con un sol piede nel primo e secondo *stagno*, e da quest'ultimo salta in *paradiso*. Ma la partita sarà vinta se gli riescirà l'ultima prova.

Prima di tutto il disco o piastrella non deve essere lanciata fuori del *paradiso;* dal paradiso la piastrella deve essere riportata nel campo nº 1 sulla punta del piede (ed in questo caso il piede alzato può scendere su quello che è a terra e così mantenere ferma la piastrella), o piegandosi sulle ginocchia e mantenendo il disco — mentre quegli salta tutti gli spazi, sino all'1 — nella piegatura al di sopra dei garretti. Chi sbaglia cede il posto a un compagno; ma se nessuno vince, ciascun giuocatore a turno riprende il giuoco là ove l'errore lo obbligò a ritirarsi.

48º — La lumaca.

È una variante del *salto in paradiso*, in italiano addimandato pure il *campanile* o la *campana*, ed è governato dalle stesse regole.

Fig. 142. — La lumaca.

Si traccia sul terreno una figura simile a quella qui riprodotta (fig. 142), fatta a lumaca, divisa in 16 scompartimenti. Il giuocatore si colloca al principio della chiocciola fuori del primo campo, getta la sua piastrella nel campo 1, poi nel 2, nel 3 fino al *paradiso*, campo 16. Quivi

riposa alquanto e rifà il giuoco in senso inverso. Quando sbaglia cede il posto ad un altro giuocatore.

49° — La corda.

Il salto della corda è un esercizio salutare che contribuisce allo sviluppo dei muscoli del torace, delle braccia e delle gambe dei giovanetti che vi si esercitano.

Meglio si addice alle fanciulle che ai ragazzi, poichè a questi sono riservati più energici esercizi fisici. La corda si distingue in *piccola* e *lunga*. La piccola si adatta agli esercizi individuali, la lunga serve per due o tre giuocatori. Il giuoco consiste nel far girare la corda tenendola per le due estremità e facendola passare sotto i piedi, sia saltando sul posto, con i piedi giunti o alternati nel movimento, sia percorrendo uno spazio, o girando su sè stessi.

50° — I palloni volanti.

I palloni innalzati per mezzo dell'aria dilatata col calore sono pure addimandati *Montgolfiere* da Montgolfier, inventore, e malgrado gli sforzi del fisico Charles, i nostri fanciulli li tengono in grande onore e li innalzano nei giorni di letizia.

Ma non sempre e dovunque si trovano già fatti questi palloni, o sono fatti male, tanto male da preferire quelli fatti... in famiglia. Ed ecco come si costruiscono i palloni di famiglia.

Si fa una provvista di carta velina, bianca o colorata, resistente e impermeabile all'aria.

Con la carta velina si fabbricano striscie della forma data nella fig. 143. Ora, supponiamo di dover fabbricare un pallone alto metri 2,60 e largo 2,20 di

diametro maggiore. Occorreranno 14 striscie o spicchi di carta, lunghi 2,70 e larghi 70 centimetri.

Queste striscie incollate convenientemente una sul bordo dell'altra per tutta la loro lunghezza, daranno il pallone desiderato.

Per incollare tra loro i bordi, si passa la colla sopra una larghezza di un centimetro lungo un

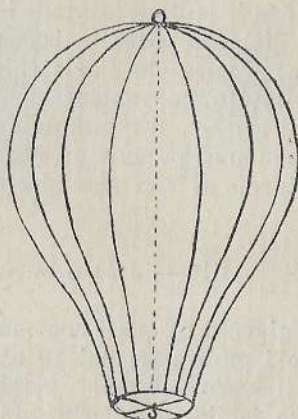



Fig. 143. Fig. 144.
La costruzione dei palloni.

bordo, e sulla parte incollata si applica esattamente il bordo di un altro spicchio. E prima si uniscono le striscie due a due, e, quando si sono asciugate, quattro a quattro.

Formato il pallone, per mezzo di un cerchio di fil di ferro se ne tiene aperta la parte inferiore. Il cerchio si cuce; ma è meglio incollarlo al pallone, incollando e rimboccando in dentro l'estremità dell'apertura che poi s'incolla.

Il diametro del cerchio di filo di ferro deve aggirarsi attorno a 1/4 dell'altezza del pallone. Due

fili di ferro disposti in croce dividono in quattro settori il cerchio di base, cui aumentano la stabilità. All'incontro di questi due diametri si attacca un gancetto, a cui si appende un batuffolo di stoppa, di cotone o un pezzo di spugna inzuppati di alcool.

Per lanciare i palloni si pratica così: prima si aprono gli spicchi, che erano ripiegati su sè stessi; poi con un ventaglio o con altro mezzo si cerca di far dilatare il pallone; quindi bruciando ad una opportuna distanza sotto la bocca del pallone un po' di paglia, si cura che l'aria calda lo faccia dilatare bene. Dilatato convenientemente, al gancetto del cerchio si attacca il batuffolo cui si applica il fuoco e imprimendo al pallone un leggero movimento rotatorio intorno al suo asse perpendicolare, si lascia partire.

51° — Il salta-montone.

Tra i giuochi a' quali con maggiore entusiasmo si dedicano i giovanetti da' 10 a' 12 anni è da annoverarsi il *salta-montone:* perchè ciascuno vi trova un mezzo facile di esperimentare, senza bisogno di attrezzi speciali, tutta la sua agilità.

Il *salta-montone* consiste nel saltare con le gambe aperte, al di sopra di un compagno che si presta a fare da montone, e cioè a chinarsi quasi orizzontalmente colla testa bassa e le mani appoggiate sulle ginocchia. Quegli che salta, prende lo slancio, appoggia le sue mani sulla schiena del compagno e, scartando le gambe, passa oltre.

Saltare da dietro in avanti è, però, alquanto pericoloso per chi salta; ciò che non si verifica saltando invece da destra a sinistra del compagno che sta sotto.

A questo giuoco si fanno partite varie, nelle quali l'amor proprio soddisfatto è il premio maggiore che

possa toccare al più agile. E così, non uno, ma due, tre, quattro, dieci compagni disposti in fila vengono saltati e quando la fila è finita ricomincia, perchè viene continuata da coloro che l'hanno saltata tutta.

52° — Il cervo volante od aquilone.

Il volume Ghersi-Valerio, ne' suoi 1200 *giuochi*

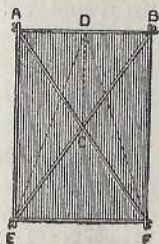



Fig. 145.

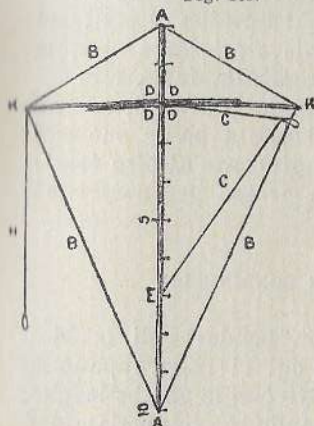
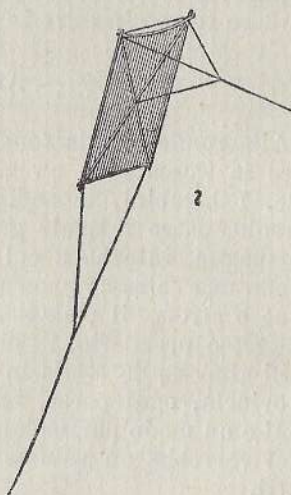



Fig. 146.

Figure descrittive per la costruzione dei cervi volanti.

Fig. 147.

semplici, dilettevoli, di fisica, di chimica, di pazienza ed abilità [1], a pag. 15 insegna a costruire i cervi volanti con e senza la coda.

[1] Con 833 figure. Milano, Hoepli, L. 28,—.

53° — Toccato!

Un'allegra brigata di ragazzi ricorre alla sorte, o alla conta, perchè designi quegli, tra di loro, ch'ha da *stare sotto*. Tutti gli altri si dànno a correre, mentre il designato dalla sorte li insegue e quando riesce a toccare uno dei fuggenti grida: « Ci sei! », oppure: « Toccato! ». Il *toccato* a sua volta e senza perdere tempo insegue i compagni per *toccarne uno*.

54° — Alla tonda.

Alla *ronda*, o alla *tonda*, o a *giro tondo*, come si dice in Toscana, è un giuoco assolutamente infantile. I bambini, tenendosi per mano, formano un circolo, entro il quale generalmente è rinchiuso un compagno, intorno a cui girano, saltellando e cantando una canzone popolare. Al termine di ogni canzone o strofa, il prigioniero deve afferrare un compagno, o prenderlo, se si dànno alla fuga, ecc.

Si giuoca alla *tonda* in mille modi diversi, ed ogni provincia, ogni paese, ogni borgata ha le sue canzoni e un modo particolare di giuocare al *giro tondo*, e ci vorrebbe un volume ben grosso per descriverli tutti.

55° — Caccia alle rondinelle.

Uno della partita si lascia bendare gli occhi e funziona da porticato sotto cui si raggruppano le rondini, e perciò si tiene diritto con le gambe larghe. Gli altri giuocatori, annodando e riannodando i loro fazzoletti ne fanno palle, dette rondini, con le cocche svolazzanti. Quindi, ciascuno lancia il proprio fazzoletto sotto il porticato (cioè a traverso le gambe del compagno bendato), il bendato all'av-

viso: *fatto!* dei colleghi, tocca con il piede un fazzoletto. Il proprietario del fazzoletto toccato si dà a correre; gli altri lo inseguono e se riescono ad afferrarlo prima che tocchi il *porticato*, va al posto del compagno bendato.

56° — Mosca cieca.

Uno dei giuocatori viene bendato ed è detto *mosca cieca*. I compagni lo conducono al posto designato, eccitandolo a chiappare uno di loro. Giunti sul posto lo fanno girare su sè stesso due o tre volte, perchè non abbia ad orientarsi facilmente, quindi lo abbandonano e la *mosca cieca* va annaspando in cerca della preda.

I giuocatori formano intanto un circolo entro il quale la *mosca cieca* rimane prigioniera, fino a che non riesce a toccare uno dei componenti il circolo che a lei gira attorno.

Chi è toccato dalla *mosca* ne prende il posto.

È dichiarato sleale, e viene escluso dal giuoco quegli del circolo che tenta di far cadere la *mosca cieca* facendole lo sgambetto, o dandole una spinta, e coloro che in una maniera qualunque non impediscono che il compagno bendato s'abbia a produrre un male qualsiasi.

57° — Ai quattro cantoni.

Oh, l'immensa gioia de' bambini quando è loro concesso di potersi regalare una mezz'ora di questo per loro benefico e divertentissimo giuoco, fatto all'aria libera!

Tutti i compartecipanti al giuoco, ad eccezione di uno, scelgono un *cantone*, che viceversa poi, direbbe la buon'anima del marchese Colombi, può essere un angolo di muraglia, un albero, un pilastro, un co-

lonnino, un palo, ecc., purchè sia cosa solidamente infissa o fissa nel suolo.

Il giuocatore che non ha cantone si colloca in mezzo a' compagni e li avverte che il giuoco è cominciato.

Da allora chi giuoca scambia ad ogni istante di

Fig. 148. — A mosca cieca (quadro di Angelica Kauffmann).

cantone con questo e quel compagno mentre quello che è in *mezzo* s'affanna per conquistare un cantone lasciato momentaneamente indifeso da' giuocatori.

Se vi riesce, quello de' giuocatori che resta *senza cantone*, va *in mezzo*.

58° — I pastori bendati.

Ad un giuocatore che funge da capra si attacca un campanello al collo. Gli altri giuocatori si fanno bendare dalla capra, che li distribuisce lungo un cir-

colo di due a tre metri di diametro tracciato sul suolo.

La capra a sua volta entra nel circolo ed al segnale convenuto i pastori, guidati dal suono del campanello, tentano di toccare la capra, allungando le mani, mantenendosi però, fermi al posto assegnato loro. Quegli che tocca la *capra* scambia con questa posto e funzione.

59° — Il partito vittorioso.

Le giuocatrici si dividono in due schiere, che assumono la denominazione di *rosse* e *verdi*. La direttrice del giuoco sta in mezzo alle schiere e ha un disco in mano, rosso da una parte, verde dall'altra.

Richiamando l'attenzione delle compagne, lancia in aria il disco, esclamando:

— Vola, vola, e cadi rosso o verde!

La schiera che ha il colore del disco rimasto visibile si lancia all'inseguimento di quella avversa, che si dà alla fuga.

Quando tutte le giuocatrici appartenenti al colore inseguito sono state fatte prigioniere, si ripete il giuoco.

60° — La caccia al topo.

Due della comitiva assumono la parte del *gatto* e una quella del *topo*. Le altre compartecipanti al giuoco formano circolo nel mezzo del quale si ricovera il *topo*, quando i *gatti* tentano di acchiapparlo, penetrando nel circolo. Ciò devono impedire le giuocatrici che lo formano. Il *topo*, però, è libero di entrare e di sortire a suo piacere.

Quando il *topo* è preso, si affidano le funzioni sue e quelle dei gatti ad altre compartecipanti al giuoco.

61° — Il fazzoletto nascosto.

Una fanciulla, di quelle che prendono parte al giuoco, nasconde, non vista, un fazzoletto. Ad un suo cenno le altre la raggiungono e si dànno a cercare il fazzoletto nascosto. Colei che lo scopre, batte con questo le compagne, fino a tanto che non l'hanno lasciata sola, onde possa nascondere a sua volta il fazzoletto.

L'avvicinarsi di una cercatrice al fazzoletto è annunciato, da colei che lo ha nascosto, con la parola: *fuoco!* mentre esclama: *acqua!* quando tutte sono lontane dal luogo nel quale il fazzoletto è nascosto.

62° — Il lupo e la pecora.

Si giuoca in due maniere.

Prima maniera. — Una giovinetta è incaricata di rappresentare la parte di lupo, e va a nascondersi dietro un cespuglio, se in luogo aperto e a ciò acconcio.

Le altre fanciulle, che prendono parte al giuoco, eleggono un *pastore* e un *cane*, mentre le rimanenti fingono di essere le pecorelle.

Il pastore e il cane conducono le pecorelle al pascolo. Ad un tratto sbuca il lupo, che cerca di prendere una pecorella. Ma, se invece afferra il pastore o il cane, o se la pecorella gli sfugge e, prima che la raggiunga, è sopraggiunto dal pastore o dal cane, il lupo dà un pegno.

Seconda maniera. — Il pastore dispone dietro a sè e su di una fila sola tutte le pecorelle.

Il lupo viene; e mentre il pastore gli sbarra il passo esso cerca di toccare l'ultima pecorella della

fila, che passa alle funzioni di pastore se viene toccata dal lupo.

Quando il lupo ha toccato tutte le pecorelle ed ultimo della fila resta il pastore, questi prende la parte del lupo e il lupo si porta alla testa della colonna e funge da pastore.

63° — Il palio al fazzoletto.

Le fanciulle che partecipano al giuoco annodano il loro fazzoletto. Quindi, disposte su di una riga, lanciano più lontano che possono il fazzoletto. Se due fazzoletti si toccano, le giovanette alle quali i fazzoletti toccantisi appartengono, accorrono, li prendono e si dànno alla corsa. Le altre raccolgono pure i fazzoletti, inseguono le fuggitive, cercando di colpirle fino a tanto che esse non abbiano raggiunto un luogo designato in precedenza.

64° — Corsa di gara.

Le fanciulle, che prendono parte alla gara, si dispongono su di una riga ed al segnale convenuto partono tutte di corsa, dirigendosi alla meta, precedentemente fissata. La prima arrivata è coronata *regina;* le altre ripetono la corsa e vittoriose, volta a volta, si ritirano dalla gara.

Colei che non è riescita a vincere alcuna gara è condannata ad una penitenza e a coronare le varie *regine.*

65° — La corsa delle cavallette.

I giuocatori si dispongono su di una riga e alla distanza di un passo uno dall'altro.

Appoggiano quindi le mani sui fianchi: si piegano

sulle ginocchia ed attendono il segnale della partenza. Dato il segnale, tutti partono e a salti devono raggiungere la meta fissata. Quello che la raggiunge per primo è il vincitore ed ha diritto di spingere a terra i compagni che arrivano successivamente se, toccando la meta non si raddrizzano immediatamente.

66° — Il cane di guardia.

Chi è designato a rappresentare il cane di guardia afferra con la mano sinistra un anello di corda infilato in palo fisso a terra e non deve abbandonarlo durante il giuoco. Gli altri giuocatori si dividono due in due schiere eguali di numero e si disperdono intorno al cane di guardia, per tentare il tocco del palo senz'essere toccati dal cane. Ogni volta che un giuocatore riesce a tôccare impunemente il palo segna un punto a vantaggio della propria schiera.

Il giuocatore toccato dal cane è fuori giuoco e la schiera opposta al toccato segna un punto di vantaggio. Vince la schiera che per prima raggiunge i punti fissati per la vittoria.

CAPITOLO X

DICIOTTO GIUOCHI SPORTIVI STRANIERI ALL'APERTO.

1° — Il « blaid ».

La palla al muro cambia di nome quando è giuocata dai *grandi;* allora si chiama *blaid* all'inglese, e *la courte paume* alla francese.

Si giuoca all'aria aperta, ma più spesso in luogo coperto, fabbricato a tale scopo.

Il locale chiuso per questo giuoco generalmente ha la forma di un parallelogramma, circondato da muri alti circa 7 metri; è lungo 28 metri e mezzo e largo 8 metri e mezzo. Il pavimento è coperto con mattonelle di cemento.

Eccettuate le distanze delle linee dal suolo e dalla base del muro (nei giuochi coperti la linea è sostituita da una rete da *lawn-tennis),* proporzionate alla forza dei giuocatori, il *blaid* poco differisce dal giuoco precedentemente descritto sotto il nome di: *la palla al muro.*

Il giuoco del *blaid* consiste nel colpire con la mano, o con la racchetta, mandandola contro il muro, al disopra della tavoletta, una palla grossa quanto un uovo di gallina [1] secondo le regole seguenti.

Una partita può essere giuocata da più giuocatori,

---

[1] La palla è fatta di cimosa e coperta di cuoio.

due contro due o più; ma la partita più semplice, non la meno difficile, è quella che riunisce due giuocatori solamente.

I giuocatori si dispongono a circa 10 metri dal muro: la sorte decide chi deve per primo buttar la palla al muro, in modo che cada di contro all'altro, che a sua volta deve rinviarla contro il muro, o di *volata*, o dopo il primo rimbalzo; l'altro deve ripetere il giuoco, e così di seguito sino a che non venga commesso un *fallo*.

La finezza del giuoco sta nell'inviare all'avversario *palle difficili* e in modo da fargli commettere un *fallo*.

C'è fallo:

1° quando non si coglie la palla;

2° quando non si riceve di volata, o al primo balzo la palla;

3° quando si rimanda la palla contro il muro al disotto della tavoletta, o fuori delle linee tracciate a destra e a sinistra.

Una partita si giuoca in 60 punti; ogni *fallo* commesso frutta 15 punti all'avversario; al secondo se ne contano 30, poi 45, poi è *partita*. Ma se i due giuocatori arrivano insieme a contare 45, si dice: sono *a due a due;* quegli tra i due che subito guadagna un colpo si dice: *ha il più;* e se egli guadagna un altro colpo, ha vinto la partita. Ma se il colpo seguente lo vince l'altro si è ancora *a due a due*, e così di seguito sino a che uno non abbia guadagnato due colpi di seguito, dopo essere arrivato a contare: *a due a due*.

Se il giuocatore, mandando per la prima volta la palla al muro, commette un *fallo,* questo non conta, ed ha diritto di ricominciare.

Si commette un *fallo* se si manda la palla a toccar uno dei limiti segnati.

Quando si giuoca in parecchi, la palla è giuocata

la prima volta da ciascuno dei giuocatori per turno; ma è rinviata senza regola alcuna, dal più svelto o da chi si trovi meglio situato.

Le palle preferite sono durissime, di cuoio, e non son fatte per mani delicate. Ci sono dei guanti appositi, o delle palette o mestole di legno per coloro che temono i calli e i lividori.

È un eccellente esercizio, che serve di buona preparazione pei giuochi del pallone e della *palla-corda*, dei quali ho già tenuto parola. Un buon giuocatore deve abituarsi a colpire ugualmente bene la palla, tanto con la mano destra quanto con la sinistra.

Come per tutti gli esercizi violenti che inducono abbondante traspirazione, è buona cosa essere vestiti di flanella e portare scarpe con suola di caucciù o sandali.

2° — La forca.

Gli indiani dell'Arkansas piantano verticalmente nel suolo due aste di legno, lunghe quattro metri circa; ed uniscono l'estremità con una terza asta di quelle, disposta orizzontalmente, lunga due metri a tre, perchè di tanto le prime due distano tra di loro.

Sei giuocatori si dispongono attorno a questa specie di forca. Alla distanza da 10 a 20 metri i due che fronteggiano l'apertura rettangolare disegnata dalla *forca;* alla distanza di pochi metri dalle aste perpendicolari quelli che si dispongono sui fianchi.

Altri sei giuocatori si collocano un po' più indietro dai primi, tre per parte, due negli spazi che intercettano tra i giuocatori della prima fila, il terzo a otto o a dieci passi dietro al compagno, che fronteggia la forca, come nella fig. 149.

Il campo resta così diviso in due partiti avversarî.

Ciascun giuocatore è munito di due palette, o mestoli di legno, con il manico lungo circa un metro.

Battuta da uno dei giuocatori n° 1, la palla deve passare di lancio al disopra della *forca;* ma i giuocatori del campo avverso devono ribatterla prima che tocchi terra e non deve più passare al disopra, sibbene, dopo il primo lancio, sempre sotto e dentro la *forca*.

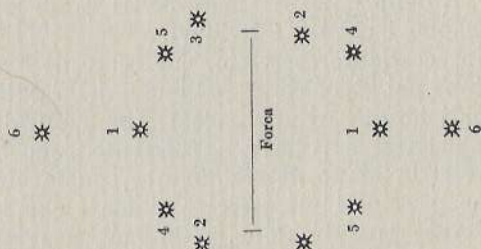



Fig. 149.

Chi erra, o fa toccare il suolo dalla palla, perde uno o più punti, o la partita, e quindi anche la posta.

Mi rammento di aver visto molti anni addietro le Pelli-rosse a esercitarsi a questo divertentissimo giuoco con una passione ed una abilità tali da fare arrossire i nostri più provetti giuocatori di pallone.

3° — Il « Polo ».

Il *polo,* secondo gli inglesi, è un giuoco di origine orientale. Non discuto, perchè mi mancano gli elementi da contrapporre all'affermazione inglese; però, qualche cosa di simile al *polo* inglese, od orientale che sia, io l'ho visto giuocare da' butteri delle nostre Maremme toscane, i quali, da cavallo, colle loro classiche *mazzarelle* battono e spingono l'una contro l'altra palle di legno o ciottoli rotondi.

Nè a me consta che gli orientali siano venuti in Italia ad insegnare questo giuoco, col quale i butteri nostri festeggiano il riposo, o cacciano la malinconia nelle lunghe e noiosissime ore di attesa o di inerzia.

Dunque, gl'inglesi dícono che il *polo* fu uno dei passatempi più favoriti dai persiani e dai tartari, *sino dai tempi preistorici!...*

Dalla Persia, sempre secondo gli storici inglesi, passò nel secolo XIX negli Stati Uniti, dove fu giuocato sopra un terreno piano, lungo 400 *yards* (metri 365) e largo 200 *yards* (metri 186). Oggi la regola vuole che si giuochi sopra un campo di 500 *yards* (450 metri circa) di lunghezza.

I giuocatori che prendono parte al giuoco sono da 3 a 6.

Ogni giuocatore cavalca un *pony* e da cavallo deve

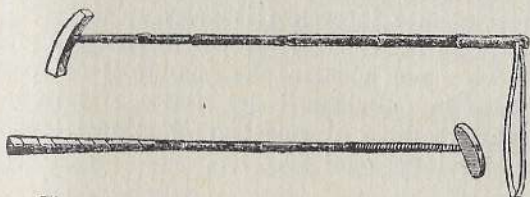



Fig. 150. — Aste o maglie pel giuoco del *Polo*.

battere col *maglio* a lungo manico, simile a quello del *crocket*, la palla per spingerla oltre il limite della parte avversaria.

Il diametro della palla è di 3 pollici [1], mentre il manico del maglio è lungo quattro piedi (metri 1,216) con una tolleranza di due o tre pollici.

Al principio della partita i giuocatori a cavallo si dispongono dietro il limite mediano.

Il direttore del giuoco, abbassando una bandiera dà il segnale di principiare il giuoco. I giuocatori partono al galoppo per impossessarsi della palla e per lanciarla al di là del *limite* avversario. Le regole sono presso a poco quelle della *crosse* francese.

Durante la partita è lecito d'impedire all'avver-

(1) 12 pollici fanno un piede, che è uguale a metri 0,304.

sario di colpire la palla, mettendo il proprio *maglio* tra questa e il maglio avversario; o d'interrompere la corsa di un antagonista che voglia prendere la palla, sbarrandogli la strada con il proprio cavallo. Però non è lecito tagliare la strada di un giuocatore che ha la palla, a meno di farlo ad una distanza tale da rendere impossibili incontri, capitomboli e disgrazie.

Il giuocatore a cui si rompesse il maglio deve galoppare verso il deposito per prenderne un altro; se a un giuocatore sfuggisse di mano il maglio deve scendere e raccoglierlo da sè; ma non è permesso agli altri di batter la palla fino a che l'avversario non abbia nuovamente inforcato il *pony*.

Chi batte palla senza sorpassare il limite è messo fuori giuoco e non rientra che quando il compagno ha mandato la palla fuori del *limite* avversario.

Ogni partita dura al massimo 70 minuti, con un riposo di 5 minuti ogni 20.

4° — Il « water-polo ».

Il *water-polo* è un giuoco che si fa nell'acqua. Come lo dice il nome, vien dall'Inghilterra, dove tutti i giuochi sportivi, anche quelli alquanto strani, trovano facile alimento al loro sviluppo.

Ho detto in che cosa consiste il *polo* e come si giuoca. Ora tratterò brevemente del *water-polo,* una modificazione del *polo,* fatta per eseguirla nell'acqua.

Dunque, nel *water-polo,* niente ghiaccio, niente cavalli, niente martelli e mazze; sibbene due squadre di nuotatori.

Ciascuna squadra ha una linea di partenza segnata, detta *goal;* e il giuoco consiste nel lanciare una palla galleggiante nel *goal* avversario.

Ogni squadra si compone, perciò, di sette giuocatori, i quali si raggruppano davanti al *goal,* rappre-

sentato da una pertica sospesa per mezzo di galleggianti ancorati, o di pali infitti sul fondo del mare o del lago, sporgenti 95 centimetri circa dall'acqua.

Per vincere il punto, o i punti pattuiti, la palla deve passare al disotto della pertica, tra questa e la superficie dell'acqua.

Il *goalkeeper,* che ha l'incarico d'impedire alla palla di oltrepassare il limite del campo, si pone dinanzi e alla metà circa del *goal.*

Ai fianchi del *goalkeeper* stanno due *backs,* che lo precedono di 30 a 40 centimetri; ed ha di fronte l'*halfback,* preceduto a sua volta da tre *forwards.*

Questi ultimi, nuotatori provetti ed abili quanto resistenti, si lanciano contro la palla, quando viene gettata dal *referee* e si sforzano di farla passare sotto al *goal* avversario.

A questo punto nasce la mischia, nella quale si ha il diritto di affondare, *non di annegare,* il nemico.

Ogni partita non può durare oltre sette minuti, e come principio statutario ne sono escluse le donne.

Il giuoco deve essere regolato da convenzioni chiare e precise, per impedire soprusi, rischi e... pericoli.

5° — La « thèque ».

Il nome, non dico barbaro, ma straniero, di questo giuoco e di quello che segue e si somigliano, farà dire al lettore: Che razza di giuochi sono questi?

Ed io vo' rispondere alla domanda per soddisfare la curiosità di chi legge e per convincerlo, una volta di più, che a questo mondo non c'è nulla, proprio nulla, di nuovo.

La *thèque,* o come erroneamente alcuni la dicono, *baseball* (i francesi lo chiamano *la balle au camp),* è un giuoco italiano antichissimo, tanto antico da corrispondere perfettamente alla *pila data* degli antichi romani! La *pila data* era il giuoco favorito dei

seguaci della comodissima arte di Michelaccio e degli schiavi di Roma repubblicana e imperiale. E, come ai tempi di Silla, di Pompeo e di Cesare, anche oggi si giuoca in un campo largo, con una palla di

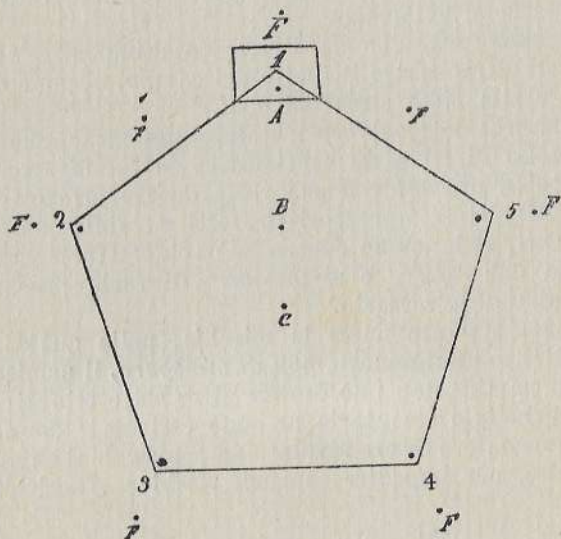



Fig. 151.

cuoio, che ha una circonferenza di circa 22 centimetri.

La palla, che oggigiorno si usa è quella del *trucco*, e si lancia con un bastone cilindrico e corto di legno, mentre il campo è limitato da banderuole fisse nel suolo [1].

---

[1] Qui cade in acconcio dare un elenco delle palle più in uso pe' vari giuochi:

1. Palla comune di panno (diametro: 6 cm.).
2. » » di pelle (diametro: 6 cm.).
3. » di pelle, frenata.
4. » vuota di gomma a parete semplice (diam.: 7 a 8 cm.).
5. » » » » doppia (diam.: 6 cm.).

Affinchè una partita di *théque* riesca completa, deve contare diciotto giuocatori, divisi in due partiti di nove giuocatori per campo, comandato ciascuno da un capitano. I due partiti formano il *campo di fuori*, o *esterno*, e il *campo di dentro*, o *interno*. I giuocatori del *campo interno* maneggiano i bastoni, quelli del *campo esterno* lanciano la palla.

La superficie del terreno, o *campo di giuoco*, non ha limiti, purchè non sia inferiore a 300 metri quadrati. Nel giuoco all'inglese, perchè havvene pure uno alla francese, il campo ha la forma di un pentagono regolare, gli angoli del quale sono indicati da banderuole o da picchetti, simili a quelli che i soldati usano per drizzare le loro tende. Le banderuole, o picchetti, sono addimandati *basis*.

Le *basis* distano dieci metri l'una dall'altra.

Quella segnata col n° 1 (fig. 151) è detta *di giro*. Intorno ad essa è tracciato un rettangolo di due metri di lato, pure segnato da quattro picchetti o banderuole. Questo quadrato si chiama *camera* nella quale si raggruppano i giuocatori del *campo interno*, nell'attesa di maneggiare il bastone, o maglio, di cui sono provveduti. Il *battitore*, provvisto pure esso di un maglio o bastone (o meglio di una paletta o racchetta di legno piena) sta all'angolo della prima *base*, e il *lanciatore*, il quale appartiene al

---

6. Palla piombata e fasciata di rete (diam.: 6 cm.).
7. » piena di cuoio (diam.: 8 cm.).
8. » vuota, di gomma felpata (diam.: 5 - 6 cm.).
9. Pallina di gomma (diam.: 4 cm.) piena e vuota.
10. Palloncino vuoto, di gomma (da 10 a 12 cm.).
11. » » di cuoio da braccialetto (da 10 a 12 cm.).
12. » » di cuoio da bracciale (12 cm.).
13. Pallone vuoto di gomma (14 cm.).
14. Pallone pieno, di cuoio (da 21 a 30 cm.), del peso da 1000 a 2000 grammi.
15. Pallone pieno, di cuoio con maniglia (da 18 a 30 cm.), del peso da 850 a 2500 grammi.
16. Pallone vuoto, di gomma rivestito di cuoio (da 21 a 25 cm.), del peso da 380 a 440 grammi.

campo esterno, sta a tre o a quattro metri dal *battitore.*

Nella fig. 151 ho indicato con lettere il posto dei giuocatori. La lettera *A* indica la *camera*, la *B* il *lanciatore*, la *C* l'*arbitro* o *giudice* del giuoco; mentre il n° 1 indica la *base di giro*, e i num. 2, 3, 4, 5 le altre *basi;* le lettere *F* indicano i posti dei giuocatori del *campo di fuori.*

Il compito del *battitore* consiste nel colpire e lanciare lontano la palla trattagli dal *lanciatore*, e nel correre da una *base* all'altra, sino alla *base di giro.* I giuocatori del *campo di fuori* a loro volta hanno l'obbligo di rimandare la palla quanto più rapidamente possono, nell'intento di impedire al *battitore* di compiere il giro.

Il *battitore* deve pure evitare, mentre corre da una *base* all'altra, di essere colpito dalla palla raccolta e lanciata da un giuocatore del campo avverso. Se viene colpito esso è *morto* ed è messo fuori di giuoco per essere sostituito da un altro *battitore* dello stesso campo. Ma, se la palla non è stata da lui lanciata con abbastanza vigoria da consentirgli di passare oltre a più basi, si ferma alla prima.

In tal caso si presenta un secondo campione del *campo di dentro*, a cui il *lanciatore* lancia la palla. Egli la rimanda e s'affretta a raggiungere la *prima base*, mentre il suo compagno l'abbandona per correre alle successive; giacchè è regola fondamentale del giuoco che una *base* non possa essere occupata da più di un giuocatore.

Un *giro* completo conta un punto pel campo di dentro; ma la partita continua finchè vi sono giuocatori.

Le altre regole del giuoco si concretano nel modo seguente:

1° Il lanciatore deve trarre la palla in modo che

giunga fra la spalla e il ginocchio del battitore. Le palle lanciate altrimenti sono *nulle*. Tre palle nulle dànno al battitore il diritto di occupare la seconda *base*. Una palla nulla, giuocata dal battitore, è considerata come buona. Il battitore ha diritto di rifiutare due palle buone.

2° Il battitore è messo fuori: *a*) se rifiuta o non colpisce tre palle consecutive buone; *b*) se, colpendo la palla, la manda dietro le proprie spalle; *c*) se, colpendo la palla, questa è presa al volo da uno dei giuocatori del campo avversario; *d*) se, sorpreso fra due *basi*, viene toccato da uno dei giuocatori del campo avversario, mentre ha la palla in mano; *e*) se, facendo un giro, non segue esattamente la linea tracciata tra una banderuola e l'altra; *f*) se tocca la palla con la mano.

3° Tutto un campo è messo fuori quando i sette primi giuocatori sono stati messi successivamente fuori, e quando uno dei giuocatori del campo avversario fa toccar terra alla palla dentro alla camera e la camera non è occupata da alcuno dei giuocatori del campo di dentro.

4° Quando rimangono due giuocatori solamente, uno dei due è scelto dal capitano, che reclama « tre colpi per un giro »; l'altro si ritira. Il lanciatore allora gli butta tre volte la palla, e ch'egli la colpisca o no, se può fare il giro completo, senza esser messo fuori pei casi *b, c, d, e;* oppure, senza che la palla sia mandata dentro la camera, durante la sua assenza, tutto il campo rientra. Se non riesce a fare il giro, il campo avversario entra in giuoco.

5° Quando la palla è *morta,* vale a dire durante il tragitto della palla dal lanciatore al battitore, nessun giuocatore può lasciare la *base* che occupa.

6° Nessuno dei giuocatori di fuori può entrare nel pentagono.

7° Ogni giro completo d'un giuocatore conta un

punto. Il campo che ha notato più punti guadagna la partita. D'ordinario una partita si decide in « due giuochi e la bella » a meno che non sia stabilito diversamente.

8° L'arbitro deve decidere dei punti contestati.

9° Quando i giuocatori sono meno di cinque per campo, sul terreno si segnerà un quadrato anzi che un pentagono; se sono meno di quattro, si potrà segnare un triangolo.

6° — Il « base-ball ».

La partita di *base-ball* è simile a quella di *théque*, e si può giuocare uno contro uno, due contro due ecc.

Il campo si divide in due parti, come nella partita all'inglese; ma non si giuoca in un pentagono, sibbene dentro una semi-elisse (figura 152), nella quale la camera è determinata dalle lettere *C, D, E, F*.

Il lanciatore si colloca in *A*, il battitore in *B*, esclamando: « palla! ». Il giuocatore che è in *B* precede la palla quanto più presto può, per colpire *A* che, uscendo dalla *camera*, percorre velocemente la linea della semi-elisse per rientrare nella *camera*. Allora comincia la partita. Ma se *A* fu colpito dalla palla, deve raccoglierla e cercare a sua volta di colpire *B*, che si affretta a raggiungere la *camera*. Se *B* è colpito prima che l'abbia raggiunta, tutti riprendono il posto primitivo e il giuoco ricomincia. Ma se *B* entra nella *camera* senza essere stato colpito dalla palla di *A*, le parti sono invertite. Guadagna la partita quel giuocatore che è rimasto, per un maggior numero di palle, padrone della *camera*.

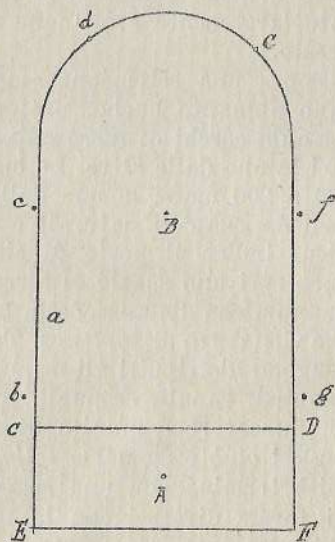
Quando i giuocatori sono parecchi, lungo la linea che segna la semi-elissi si conficcano banderuole, o altri segni visibili, in numero pari a quello dei partecipanti alla partita, o proporzionato a questo, nei punti segnati *b, c. d,* ecc.

A lancia la palla più lontano che può, e corre successivamente ai punti *b, c, d,* ecc., ed ha l'obbligo di raggiungere almeno *b*. Se lo può, si spingerà in *c*, in *d*, ecc.; ma se giunto in *b* o in *c*, si accorgerà di non poter raggiungere il punto successivo, deve gridare: *reso!* prima di essere raggiunto dalla palla. Nel punto di *resa* si sofferma, nè può abbandonarlo fino a tanto che un altro giuocatore dalla *camera* lancia nuovamente la palla. Se, però, quegli che dalla *camera* ha lanciato la palla viene poi da questa colpito, colui che si trovava su uno dei punti di *resa* o *base*, deve cercare di toccare uno degli avversarî che corre verso la *Camera*, gridando: *campo!*

Fig. 152.

È d'obbligo di ciascun giuocatore, che ha percorso tutti i punti di *base* e sta per entrare nella *camera*, di gridare: *campo!*

È pure lecito dichiararsi *reso!* tra una *base* e un'altra; ma in tal caso è d'obbligo di fermarsi alla *base* più vicina.

I giuocatori che percorrono le *basi* si seguono; ma non possono oltrepassarsi; nè sostare in due sulla stessa *base*. Qualora si verificasse tale errore, la partita è guadagnata dagli avversarî.

7° — Il « golf ».

Antichissimo giuoco scozzese, contrastato e proibito per alcuni secoli dalle autorità politiche ed ecclesiastiche. Oggi si addimanda anche *giuoco reale*. Esso è quasi sconosciuto in Italia, sebbene praticato largamente e ovunque all'estero, e consiste in questo.

Sopra una estensione ampia di terreno si praticano alquante buche, profonde 10 centimetri, protette da cerchi di ferro e disposte a distanze irregolari le une dalle altre. Le buche, le quali distano da 100 a 200 metri le une dalle altre, sono divise fra loro da ostacoli naturali e artificiali, ed una bandiera indica il posto di ciascuna. Intorno a ogni buca evvi uno spazio di terreno libero, a prato, e ad una qualche distanza dalla buca è segnato un *punto,* che vien detto di *partenza*. Tra questi posti e le buche vengono distribuiti gli ostacoli più vari, come campi lavorati, canali, cespugli, monticelli di sabbia, ecc. Il giuocatore è munito di un bastone (detto dagli inglesi *club* e da noi *maglio),* il quale ad una estremità termina con una spatola di ferro o di legno, di forme diverse, con la quale il giuocatore deve spingere successivamente in ciascuna buca una piccola palla di caucciù indurito, facendole superare tutti gli ostacoli mediante il descritto maglio.

Ogni giuocatore è accompagnato da un portatore o aiutante *(caddie),* che porta e gli porge volta a volta il maglio ritenuto più adatto a fare il colpo, e tien d'occhio la palla lanciata nel fine di non smarrirla.

Il *caddie* generalmente è un *dottore di giuoco* e perciò gli è concesso di dare consigli e pareri ai giuocatori per riuscire nell'intento, giacchè la palla

non può mai essere toccata con le mani nè fatta rotolare col maglio, sibbene colpita a lancio.

Ogni accenno di colpo vale un colpo.

I giuocatori possono essere due o più, avere ciascuno la propria palla o battere la stessa con uno, due o più compagni, alternandosi.

Nel primo *tee* (buca) la sorte indica quegli che batte per primo, negli altri batte primo quegli che ha vinto.

Durante il giuoco battono primi sempre coloro, la palla dei quali è più lontana dalla buca, e ripetesi il colpo sino a tanto che la palla non ha superato quella avversaria.

Ad ogni colpo si alternano i compagni.

Tutti gli ostacoli mobili del campo possono essere spostati di un metro dalla palla; se sono immobili, si sposta di un metro la palla, eccezione fatta pe' rialzi di sabbia o di terra.

Se durante il giuoco *(lutting)* due palle s'accostano a meno di 16 metri, la palla più prossima alla buca può essere momentaneamente tolta per lasciar libero il colpo all'avversario.

In ultimo chi manda la propria palla in una buca ha il diritto di battere indietro la palla avversaria che si trovasse prossima alla buca.

8° — Il « vigoro ».

Il *vigoro* è un giuoco più veloce del *kricket* e meno pericoloso del *calcio (foot-ball)* ed è una nuova forma sportiva ideata dagli inglesi, come quelli che cercano costantemente di divertire e al tempo stesso rafforzare l'elemento *uomo*.

Il *vigoro* è governato dalle stesse norme che regolano il *kricket*, si giuoca con la racchetta ed ha molte somiglianze con quello della *palla-corda (lawn-tennis)*.

Si giuoca tra due porte *(guichets)*, distanti l'una dall'altra 20 metri, su terreno piano preparato come quello del *tennis*. Ma, mentre nel *kricket* le porte sono segnate da tre piuoli sormontati da traverse, esse sono rappresentate ciascuna da un paravento a rete metallica, alto 83 centimetri e largo 90, di quattro telai che si dispongono come una M con la parte superiore rivolta verso il giuoco. I battitori si dispongono davanti o di fianco a difesa delle porte, provvisti di racchetta.

Il numero dei giuocatori in generale è di sette, ma nelle gare i giuocatori sono 12.

Il battitore lancia la palla come nel *tennis*. Il

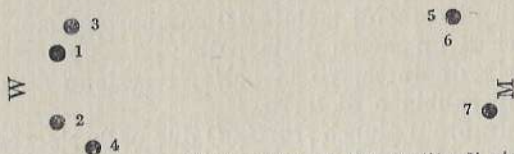



Fig. 153. — Disposizione dei giuocatori in una partita di *vigoro* a 7.

lanciatore prende la palla (che è un po' più grossa di quella del *tennis)* e la vibra in alto in modo che vada a colpire la porta avversaria nella rete, chè se la colpisce nel telaio non vale.

Il *difensore* ribatte la palla verso un punto qualsiasi da lui prescelto. Se la palla non giunge presso la porta avversaria, dove sta il battitore in difesa, il secondo *lanciatore* la ferma, fa due o tre passi avanti e lancia una seconda palla. Il giuoco continua in tal modo assai sollecito, poichè il battitore appena lanciata la prima deve lanciare una seconda palla e così via.

Nel giuoco del *vigoro* non si contesta se il battitore sia rimasto o meno nel giuoco, purchè la palla rimanga davanti alla porta dopo averla toccata. Si difende la porta con la racchetta o anche col corpo.

Per ogni colpo fallito dal battitore si segnano due punti a perdita della squadra della quale egli fa parte.

Il colpo più difficile ed ammirato è quello di prendere la palla di volata.

9° — La « crosse ».

La *crosse* è un giuoco non italiano, ma canadese, il quale prende il nome dall'arnese col quale si giuoca: un bastone con una estremità ricurva a gancio, detto dai francesi *crosse* e da noi *bastone da pastore, pastorale,* sul quale è tesa una specie di rete.

Fig. 154. — Giuocatore di *Crosse*.

Il giuoco è eccellente; mette in azione tutti i muscoli, ma esige giocatori forti, svelti, elastici, destri, agili e quasi direi coraggiosi. Ma chi non ha tutti questi pregi li può acquistare esercitandosi un po' per volta a questo giuoco, che io non mi perito a porlo allo stesso livello del *calcio*.

Eccone intanto le regole principali:

1° I giuocatori sono ventiquattro; però possono essere in minor numero, ma sempre pari.

I giuocatori sono divisi in due campi, comandati ciascuno da un capitano.

2° Il materiale per il giuoco si compone:

a) di quattro aste con puntale alte metri 1,80 e servono ad indicare i *limiti* (fig. 155);

b) di un arnese *(crosse,* bastone) per ogni giocatore (fig. 156) (se ne trovano di bell'e fatti per 8 a 12 lire ciascuno;

c) e di una palla *a spugna, di gomma.*

L'arnese per battere la palla si tiene con ambo le mani (fig. 154) e serve a raccogliere la palla da terra, a fermarla al volo, a trasportarla correndo, a lanciarla oltre il *limite* avversario.

3° Il terreno o campo di giuoco è uno spazio piano qualunque, preferibilmente a prateria con l'erba falciata. Le dimensioni del campo variano da 60 a 80 a 100 metri per 30. I quattro angoli del campo sono segnati da quattro *picchetti* colorati in rosso, mentre i due lati lunghi del parallelogramma sono addimandati *linee di fianco,* gli altri due meno lunghi, le *linee dei limiti.*

I *limiti* sono due spazî di 1 metro e 80, segnati, sul mezzo di ciascuna linea di *limite,* da due aste con banderuole, alte appunto 1,80.

Davanti a ciascun *limite* e alla distanza di 1,80 dal punto medio dello spazio compreso tra le due aste si traccia un mezzo cerchio, che s'appoggia sulla linea del *limite.* Lo spazio compreso in questo semicerchio si addimanda *il campo* o *cerchio del limite.*

4° Lo scopo del giuoco si riduce a far passare la palla, lanciata coll'arnese, tra le due aste che indicano il *limite* avversario.

5° La prima e più elementare regola del giuoco alla *crosse* è di non toccare mai la palla nè col piede nè con la mano.

6° Per ben riescire nel giuoco, l'arnese che lancia la palla ha da rimanere rasente al suolo, allo

scopo di approfittare delle occasioni che si presentano per raccogliere la palla.

7° Col proprio arnese si può dare su quello di un avversario che corre con la palla nella rete; ma non è lecito toccare comunque il giuocatore con l'arnese.

Fig. 155.

8° Prima di cominciare la partita i capitani fanno a chi sceglia il colpo e se lo disputano alla *conta*, a *palle e santi*, a *pari e caffo*, ecc.

9° Scelti i campi, i capitani depongono la palla in mezzo al gran campo e vanno a collocarsi tra la palla e il proprio campo, allineando gli arnesi de' proprî giuocatori a terra, dal lato del legno e non della rete, dietro i quali si dispongono i giuocatori.

10° Ad un segnale dell'arbitro, o direttore del giuoco, i capitani si affrettano a raccogliere l'arnese

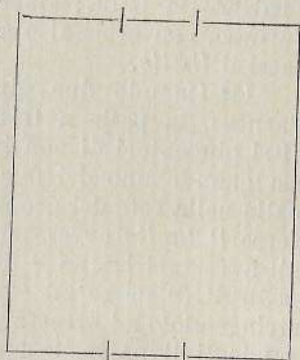
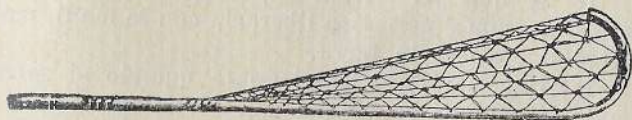



Fig. 156. — Arnese per giuocare alla *Crosse*.

e si lanciano alla conquista della palla per lanciarla nel campo opposto.

11° Quando la palla è stata toccata da uno dei capitani, tutti gli altri giuocatori hanno il diritto di partecipare alla lotta, di *raccogliere*, di *battere*, *fermare*, *ribattere*, *portar via* la palla; ma è oppor-

tuno, per vincere la partita, di rimanere per quanto è possibile là dove il capitano li colloca per la difesa del *limite*.

13° I difensori del *limite* non hanno diritto di ribattere la palla; sibbene quello di fermarla con l'arnese, con le mani o altrimenti, per impedire che passi il *limite*.

14° Quando due giuocatori si disputano, con l'arnese, la palla a terra, la cortesia impone agli altri giuocatori di non intervenire in questo duello; ma quando uno dei due è riescito a raccogliere la palla nella rete del proprio arnese e rasenta la porta verso il *limite* avversario, per lanciarla oltre, tutti gli avversarî hanno il diritto di rincorrerlo per impedirgli di porre ad effetto il suo divisamento, costringendolo ad arrestarsi o a tornare indietro, sbarrandogli il passo, sempre ben inteso senza toccare mai il corpo del giuocatore, ma solo l'arnese nel quale giace la palla.

15° Si ha il diritto di raccogliere con le mani la palla quando cade ove non sia possibile raccoglierla con l'arnese, o quando esce dalle *linee di fianco*. La palla così raccolta si depone nel mezzo del campo come al principio della partita.

16° Se una palla resta impigliata nella rete di un arnese, non è permesso liberarla con le mani, ma battendo l'arnese in terra.

17° Una partita è guadagnata quando si sono segnati tre punti su cinque.

18° Si segna un punto quando si fa passare la palla attraverso il *limite* avversario, lanciandola da un posto qualunque del campo di giuoco.

Ma una palla lanciata con la mano o col piede non conta.

19° Chi tocca con l'arnese un giuocatore è ammonito la prima volta; alla seconda vien dichiarato *morto*, ed è messo fuori di giuoco.

20° Ad ogni partita si alternano i campi.

10° — « Fieldball » (caccia inglese).

Questo giuoco è conosciuto tanto in Inghilterra come in Germania col nome di *Fieldball* che vuol dire *Palla al campo*. Esso è una semplificazione

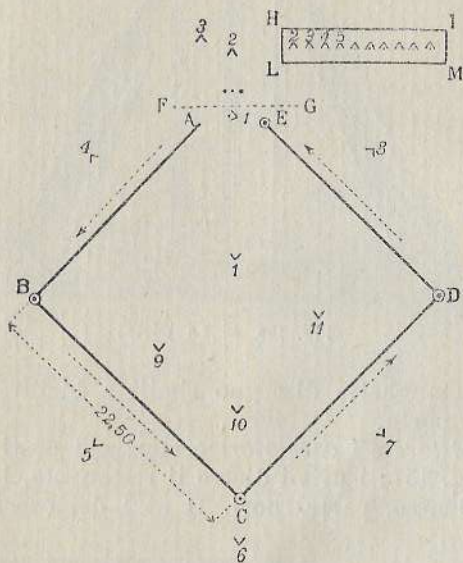



Fig. 157. — Campo.

del *kricket*, combinata colla *caccia americana (Rounders)*, della quale ha la disposizione del campo.

Si giuoca su di un terreno come è rappresentato dalla fig. 157 nella quale le linee A B C D E segnano lo stadio pei *corridori;* la linea F G è detta *di battuta;* i tre punti indicati sopra la *linea di battuta* rappresentano *la porta;* nel rettangolo H I L M stanno i *battitori* in riposo.

La fig. 158 rappresenta come è formata la *porta*. Tre bastoncini verticali sporgono dal suolo 60 cm. e distano, il 1° dal 3° 20 cm.

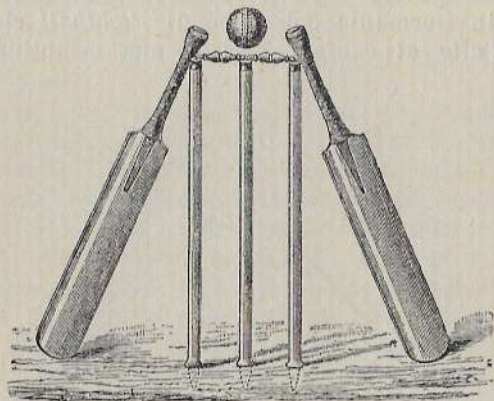



Fig. 158. — La porta.

Due stanghette di legno simili a birilli completano la porta.

I *battitori* e i *cacciatori* occupano i posti segnati nella fig. 157; i primi dietro il rettangolo, i secondi parte dentro, parte fuori. Il n° 1 dei *cacciatori* si

Fig. 159. — Mestola per giuocare al *Kricket*, al *Fiedball*, ecc.

addimanda *mandarino* e il due *custode* della porta.

Ciascuna schiera ha un *segnatore*.

Lo scopo da raggiungere in questo giuoco è pei *battitori* di restare più che possono al loro posto e di compiere il maggior numero di *corse valide* nello

stadio; pei *cacciatori,* invece, è di togliere il posto ai *battitori,* vincendo punti.

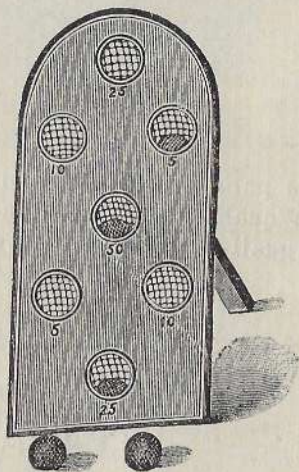
A pag. 135 dei *Giuochi ginnastici* del Gabrielli sono dettagliate diligentemente tutte le norme di questo giuoco, che purtroppo non attecchisce abbastanza da noi.

11° — La palla indiana.

Un'assicella alta poco più di un metro circa e larga intorno a 50 centimetri ha la forma di una semi-elisse. Sul piano dell'assicella sono praticati sette larghi fori circolari come nella fig. 160, e ciascun foro è contrassegnato da un numero.

Fig. 160. — La palla indiana.

Dalla distanza da cinque a dodici metri i giuocatori lanciano una o più palle per ciascuno, e a turno, contro l'assicella nell'intento d'imberciare una qualunque delle buche munite di una reticella a sacco per ricevere la palla.

Ciascun giuocatore è accreditato dei punti rappresentati dal buco imberciato, e vince colui che per primo raggiunge il numero di punti concordati per la vittoria.

12° — Il « putting-golf ».

È un altro passatempo inglese, che forma la delizia dei piccini e dei grandi, e consiste nel mandare

Fig. 161. — *Putting-golf.*

la palla dentro i fori di dischi numerati e disposti a qualche distanza l'uno dall'altro. I dischi sono eguali a quelli che servono pel giuoco del paletto. Il *putting-golf* si giuoca all'aria libera, ma anche in una camera. Le palle si spingono con apposita asta, riprodotta nel disegno di fig. 161. A una delle estremità, però, l'asta ha un arnesetto di metallo a forma ricurva e piatta.

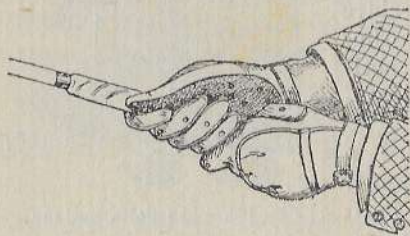



Fig. 162. — Come s'impugna l'asta.

Talune volte questo giuoco si pratica con la *palla frenata* ed allora riesce più difficile e meno divertente, perchè esige l'attrezzo speciale di cui è qui

riprodotta la fig. 163, che non permette di acconciarlo facilmente ad un mobile, onde il giuoco possa esercitarsi in luogo chiuso.

La fig. 162 indica la maniera di tenere e di adoperare l'asta che spinge le palle.

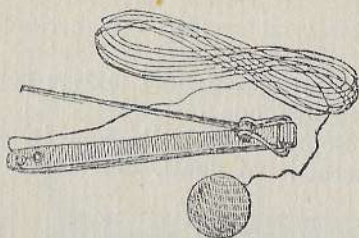



Fig. 163.
Palla frenata pel *Putting-golf*.

13° — Il « bumerang ».

Il *bumerang* è un'arma da guerra e da caccia molto in uso presso i selvaggi dell'Australia. Noi che siamo più... civili dei selvaggi, ce ne serviamo per divertire e per ammaestrare i nostri ragazzi a scagliare ogni sorta di oggetti; ad essere perciò avveduti, forti e destri.

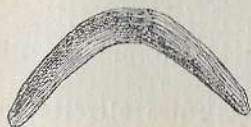



Fig. 164. — Bumerang.

Il *bumerang* è un pezzo di legno durissimo e pesante, appiattito e tagliato con una curva parabolica.

Per servirsene si tiene orizzontalmente con una mano e si scaglia in aria imprimendogli un movimento rapido di rotazione. Lanciato così in aria, in senso verticale, prende subito una direzione a destra o a sinistra, in avanti o indietro, descrivendo una elissi. Ma colla pratica si riesce a dargli la direzione voluta, perchè vada a colpire l'oggetto preso di mira.

Il *bumerang* presenta qualche pericolo, perchè può ricadere anche sulla testa di un poco o punto abile giuocatore e quando cade sulla testa fa male!...

14° — Il « turkestan ».

È un passatempo inglese pei fanciulli, che si pratica ovunque.

Sopra un'assicella sono infissi sei o più birilli numerati, nei quali, lanciandoli dalla distanza di al-

Fig. 165-166. — Il turkestan.

cuni metri, s'ha da infilare un certo numero di cerchi.

Ai birilli, però, si possono sostituire altrettante coppe di legno, ed allora invece di cerchi, si traggono palle, che devono rimanere nelle coppe.

Chi infila più cerchi, o chi mette più palle, è il vincitore.

15° — Lo spiropolo.

Lo *spiropolo* è un giuoco inglese che noi potremmo benissimo addimandare italianamente *palla al palo*.

Si sceglie uno spazio piano di 6 metri quadrati, che si divide in due parti. Nel mezzo della linea di divisione si pianta un palo lungo circa tre metri alla cima del quale ad un anello è attaccata una corda di poco più corta del palo. All'estremità libera della corda è assicurata una palla.

I giuocatori sono due, uno per campo. Uno dei giuocatori prende con la mano sinistra la palla e si allontana dal palo quanto la corda tesa gli concede. Quindi con la racchetta batte vigorosamente la palla affinchè la corda si attorcigli al palo.

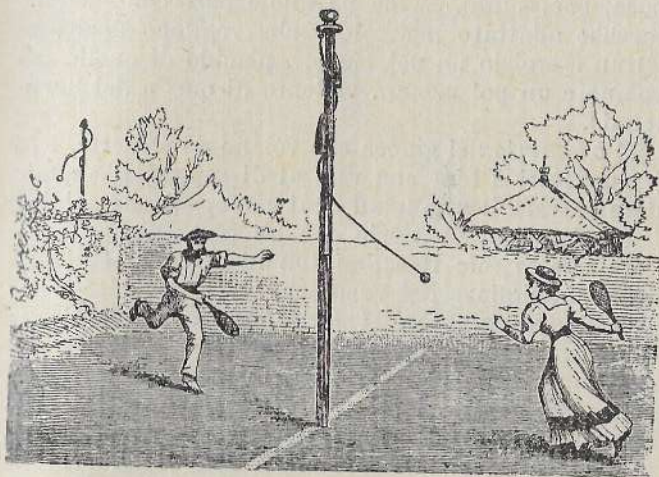



Fig. 167. — Lo spiropolo.

L'avversario accorre e prima che la corda siasi completamente attorcigliata all'asta con la racchetta ribatte la palla, affinchè la corda, tornando indietro, s'avvolga al palo nel senso contrario. L'avversario lo imita. Ciascun colpo di racchetta bene aggiustato conta un punto e la partita è viuta da chi per primo fa nove punti.

16° — Il « badminton ».

Il *badminton* rappresenta un accrescitivo del giuoco del volano, e un diminuitivo di quello del lawn-tennis.

Il nome dice chiaro che non è italiano, e lascio a chi n'ha il tempo e la volontà di decidere la controversia, se questo giuoco sia di origine inglese o indiana.

In Italia questo giuoco facile non è, o lo è assai poco, conosciuto. E me ne duole parecchio, perchè sarebbe adattato per coloro che vogliono dedicarsi ad un esercizio un po' meno... placido di quello del volano e un po' meno... violento di quello del lawn-tennis.

Il *badminton* si giuoca con volano e racchette. Fra i giuocatori è tesa una rete al di sopra della quale deve passare il volano ad ogni colpo, ciò che obbliga i giuocatori a ribatterlo con un certo vigore.

In questo solo il *badminton* differisce dal giuoco ormai famigliare del volano.

Come pel giuoco del *lawn-tennis*, si traccia il campo che ha 14 metri di lungo e 7 di largo. La rete taglia in due il campo e a 2 o 3 metri circa dalla rete si traccia la riga *di servizio* o di giuoco, altrimenti l'atto di aver fallato il colpo non è contato come *fallo*. Basta dunque che un giuocatore abbia toccato il volano, perchè non si abbia più *fallo*, se lo lascia cadere o perdere.

Il giuocatore in questione potrà sempre sostenere che il volano sarebbe caduto dentro il campo di giuoco, provocando le proteste per le quali appunto il *badminton* è detto ricco di difetti; e non è vero. Il solo difetto del *badminton* è che non si può giuocare all'aria aperta quando tira vento.

La rete deve essere alta 1 metro e 50 nel mezzo, e circa 2 metri sui fianchi. Il volano non deve toccarla mai, ma sorpassarla sempre, altrimenti è un *fallo;* ciascun colpo di racchetta dato bene vale un punto; ogni *fallo* fa perdere un punto e il giuoco va quasi sempre ai 15 punti.

17° — Il « siam ».

È un giuoco che somiglia a quello coi birilli; ma per abbattere questi non si adopera una palla, sibbene un disco di legno duro e compatto, tagliato un po' a scancìo.

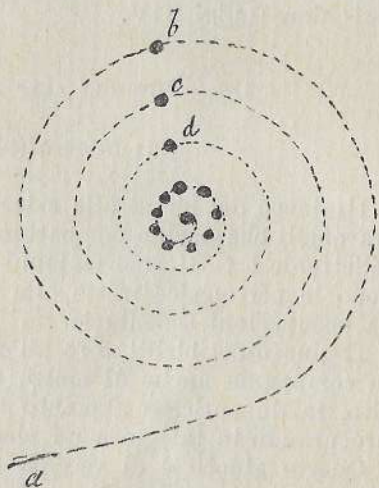
È, dunque, una ruzzola di cui l'orlo non è tagliato in piano, ma in obliquo. Questo taglio fa sì che la ruzzola lanciata dal punto *a* non percorre una retta, ma una spirale.

Fig. 168. — Il siam.

Talune volte si adoperano 9 birilli, ma spesso 13, di cui 9 disposti in circolo, uno in mezzo e gli altri davanti al giuoco, come nella fig. 168.

La difficoltà consiste nel saper dare al disco l'inclinazione voluta, perchè esso descriva prima la spirale attorno ai birilli e poi vada a farli cadere.

Perchè i birilli fatti cadere valgano i punti convenuti, è necessario che la ruzzola abbia compiuto *almeno un giro* prima di abbatterli.

I birilli fatti cadere regolarmente valgono: 1 punto quelli del circolo; vale 3 punti quello più lontano dal birillo centrale *(b)*; vale 4 punti il birillo *c*; ne vale 5 quello *d*. Quello in mezzo, detto *siam*, vale 9 punti.

Il *siam* fatto cadere tutto solo fa guadagnare la partita; se cade con tutti gli altri, fa perdere la partita al giuocatore.

La partita è vinta dal giuocatore che raggiunge *esattamente* i punti fissati per la vittoria. Se ne fa di più *muore*, ed è messo fuori giuoco.

Il nome stesso dice che il giuoco è orientale. Venne fatto conoscere in Francia dai componenti l'ambasceria del re del Siam, mandati nel 1683 a ossequiare Luigi XIV.

18° — Birilli alla svizzera.

a) *Generalità.*

Il giuoco dei birilli alla svizzera è da annoverarsi tra quelli che meglio combattono il sopraccarico intellettuale e tutti quei malanni che, di solito, affliggono le persone costrette alla inattività muscolare da occupazioni sedentarie.

Il giuoco dei birilli si fa all'aria aperta, si giuoca in compagnia anche di molti, e rallegrando lo spirito, fa dimenticare alquanto le miserie della vita, procurando in tal guisa un piacere.

Questo giuoco è di vecchia data; tanto vecchia, da autorizzare parecchi scrittori, anche di merito grande, a intestarsi nel voler dimostrare che da questo passatempo tedesco sia derivato l'altro meno faticoso, ma non meno dilettevole, del biliardo [1].

Il giuoco dei birilli consiste nell'abbattere col mezzo di palle di legno, dette *boule,* di dimensioni varie e sonvene di grossissime (da 10 a 20 centimetri di diametro), un numero di birilli, disposti in

---

[1] Nel mio *Manuale del biliardo,* Hoepli, Milano, ho dimostrato come il biliardo sia giuoco assolutamente italiano, che al principio del secolo XVI, si addimandava *delle gugole.*

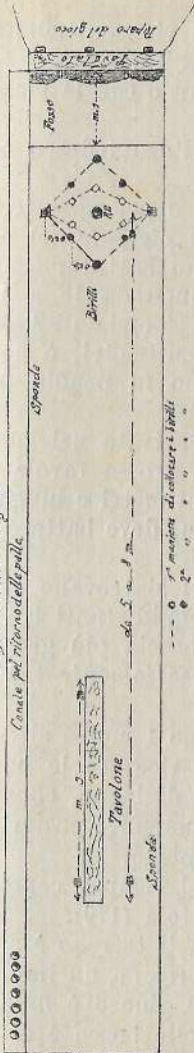



Fig. 169. — Piano di un giuoco di birilli alla svizzera.

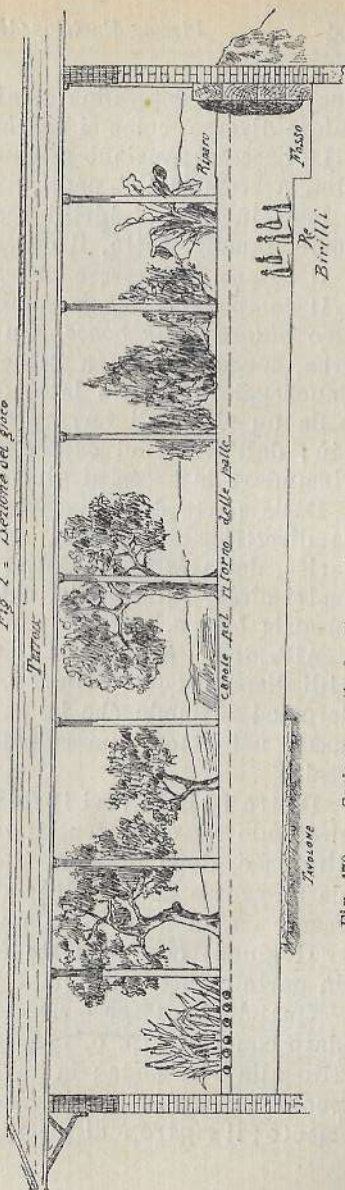



Fig. 170. — Sezione verticale di un giuoco di birilli alla svizzera.

una maniera determinata, ai quali viene attribuito valore diverso, come si vedrà in seguito.

Le bocce si lanciano a mano libera o con la maniglia, a seconda de' paesi.

Per giuocare a' birilli secondo l'uso tedesco occorre, innanzi tutto, il *campo*.

Il *campo* può essere *provvisorio* o *permanente*.

Il *campo provvisorio* somiglia al *piazzale* del nostro *giuoco delle bocce*. Un terreno battuto, senza erba, largo intorno a 2 metri, lungo da 15 a 18, fiancheggiato, da un lato, da una sponda di legno o da un rialzo di terra alto 20 centimetri, o poco più; dall'altro del *canale* di legno in pendìo per rimandare le bocce ai giuocatori.

Dalla parte dei giuocatori è incastrata nel suolo la direttrice del giuoco, cioè una grossa tavola di larice, detta *tavolone*, larga 40 centimetri e lunga 3 metri circa, sulla quale, chi giuoca, deve battere la propria *boccia*.

All'estremità opposta ai tiratori si trovano i birilli disposti come nella fig. 169, equidistanti tra di loro, ed in modo che la palla o boccia più grossa, usata nel giuoco, possa passare *esattamente* tra di essi.

Dietro i birilli evvi il *fosso*, largo 1 metro circa e profondo 20 o 30 centimetri per ricevere le bocce tirate; e, dopo il fosso, il *riparo* di legno, coperto da un grosso saccone di paglia e sostenuto posteriormente da un muro o da un terrapieno.

Il giuoco così disposto è, quasi sempre coperto, in parte o tutto, da una vasta tettoia (170).

Quando il *campo* è *permanente*, il terreno è assodato con cemento, o, meglio, coperto da un impiantito alla veneziana; la tavola del giuoco è fissa al suolo; il canale per il *ritorno* delle bocce è di cemento; il *riparo* è di pietra, foderato da un *tavolato*

mobile, coperto dal *saccone* di paglia, dalla parte del giuoco.

La tettoia è in ferro e in cotto, o tutta di metallo.

b) *Regole per le varie maniere di giuocare ai birilli secondo l'uso tedesco.*

1. — *La partita a gruppi.*

a) La partita a gruppi è quella giuocata da due partiti avversari.

b) Il numero dei giuocatori è illimitato; però ciascun gruppo deve contare lo stesso numero di giuocatori, tranne il caso accennato alla lettera *f*.

c) A meno di convenzioni speciali, accettate da tutti i giuocatori, la sorte determina quelli che devono formare ciascun gruppo.

L'assegnazione ai gruppi generalmente si fa con le carte da giuoco. Se ne prendono tante quanto sono i giuocatori, metà del coloro rosso, metà di colore nero. Ciascun partecipante al giuoco ne prende una, e appartiene al gruppo *rosso,* se la carta tirata è rossa; al gruppo *nero,* se la carta tirata è nera.

d) La sorte determina quale gruppo deve giuocare per primo.

L'entrata di nuovi giuocatori è subordinata alla accettazione degli altri compartecipanti al giuoco, e la sorte decide a qual gruppo devono appartenere.

f) Se il numero dei giuocatori è dispari, ne nasce il cosidetto *cieco (Blind).*

Il gruppo al quale spetta il *cieco* tira le bocce nell'ordine che vuole. Però ciascun giuocatore deve tirare un egual numero di palle, e quelle del *cieco* possono essere tirate *consecutivamente* da qualsiasi giuocatore del partito che ha il *cieco.* A questa regola si fa eccezione, quando il gruppo che ha il

cieco è composto di due tiratori solamente, nel qual caso è concesso a ciascuno di loro di giuocare tre palle *consecutivamente*.

g) Ogni gruppo, di cui ogni singolo giuocatore deve lanciare due bocce, tira la prima e la seconda

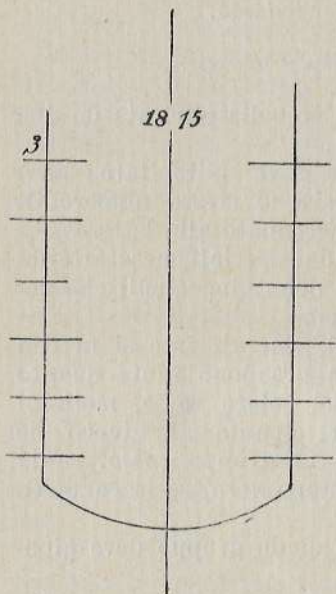
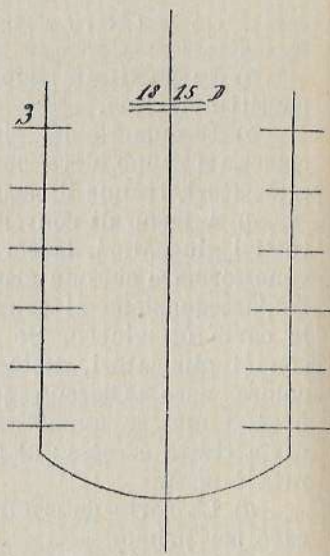



Fig. 171. — Il pettine. Fig. 172. — Il pettine col raddoppio

contro i birilli drizzati e disposti nel modo prescritto, e a lui tengon dietro, a turno, i compagni di gruppo, fino a tanto che non sieno stati atterrati tutti i birilli, o tutti i birilli meno quello centrale, chiamato *re*. Nel primo e nel secondo caso i birilli vengono ricollocati in piedi, al posto primitivo, fino a che il gruppo che giuoca non ha esaurito il numero di bocce, che ha diritto di lanciare.

h) I punti guadagnati da ciascun gruppo si an-

notano sopra una lavagna nel cosidetto *pettine* (figura 171), che è un disegno foggiato a *lira,* ogni braccio del quale contiene sei divisioni orizzontali formanti i *campi.*

A destra e a sinistra della verticale di mezzo si scrivono i punti fatti da ciascun gruppo ad ogni giro, mentre la differenza si accredita volta per volta al gruppo vincente sulle linee delle braccia della *lira* (1).

i) Se i due gruppi avversari abbattono una quantità di birilli da raggiungere un egual numero di punti, si verifica il *raddoppio,* il *triplo,* il *quadruplo,* ecc., che si segna sulla verticale mediana della lira come nella fig. 173. In tal caso, il gruppo che ha giuocato *per l'ultimo,* riprende il giuoco e nota i punti guadagnati. Quindi giuoca il gruppo avversario e nota a sua volta i punti guadagnati. La differenza si accredita al gruppo vincitore *due volte* nel *raddoppio, tre volte* nel *triplo, quattro volte* nel *quadruplo,* ecc.

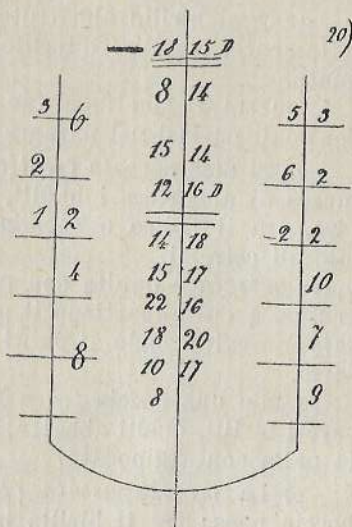



Fig. 173.

(1) Così, se il gruppo che giuoca per primo fa 18, si accredita a sinistra della verticale mediana; e se il gruppo avversario fa 15 si accredita dei punti fatti a destra di detta verticale. La differenza 3 si accredita al gruppo 1° a sinistra del braccio sinistro della *lira,* come nella figura 173.

Ma per semplificare il giuoco si accredita una volta sola la somma totale de' punti, occupando due, tre o quattro campi della lira, come nella fig. 171.

2. — *Del valore dei birilli.*

a) Ogni birillo abbattuto, cioè fatto cadere direttamente, o indirettamente, dalla boccia, vale un punto.

A questa regola fissa fanno eccezione gli *onori*, dei quali parlasi nei paragrafi seguenti.

b) Si dice *passata (Ratte)* il colpo di boccia che invece di abbattere i birilli, passa senza nulla colpire, tra il *fianco* o *sponda* del giuoco e i birilli laterali estremi.

La *passata* è punita con un punto da togliersi al gruppo a cui appartiene il giuocatore che fece *passata*, o aggiungendo ai punti fatti dal gruppo avversario.

Quando una boccia tocca la sponda prima di toccare i birilli, quelli abbattuti non sono valutati; ma la palla conta giuocata.

c) La *mezza passata (Bleibe)*, cioè quando la boccia passa tra il birillo laterale estremo e i due birilli fiancheggianti la linea del *re* non ha valore; ma la boccia si conta giuocata.

3. — *Valore degli onori.*

Se il birillo di davanti, quello che sta dinanzi al *re*, cade solo è valutato punti 6.

Se quello che è dietro al *re* cade solo, è valutato punti 6.

Abbattendo solamente il *re*, si guadagnano punti 12.

Se si abbatte insieme e solamente i tre birilli cen-

trali, sulla linea de' *re (Kurant), sfilata,* si accreditano punti 6.

Se la boccia fa la *strisciata,* cioè se passa tra la fila del *re* e quella che la fiancheggia a destra o a sinistra, senza abbattere alcun birillo, il gruppo a cui appartiene il tiratore si accredita di punti 3.

Il gruppo a cui appartiene il tiratore che di un sol colpo atterra tutti i birilli che attorniano il *re,* senza abbattere questo, è accreditato di punti 18. Allora si dice che il giuocatore ha fatto *corona (Kranz).*

Il giuocatore che fa *massa* o *grande corona* di un sol colpo, paga o ritira dalla cassa del *giuoco,* a seconda di quanto viene stabilito prima di cominciare il giuoco, un premio di 5, 10 o 20 centesimi.

Se il giuocatore o i giuocatori di un gruppo fanno *corona* con più di una boccia, si accredita il gruppo di punti 12.

Nota importante. — Dato ciascun *onore,* i birilli vengono ricollocati al loro posto primitivo.

La partita è terminata quando un gruppo ha coperto tutti i *campi* della *lira.*

Quando, però, nell'ultimo *giro* si verifica un *raddoppio,* alla *lira* si aggiungono i *campi* occorrenti per determinare la vittoria del *giro.*

4. — *Come si calcola la vincita.*

a) Quando tutti i *campi* del braccio sinistro della *lira,* appartenenti a un gruppo di giuocatori, sono coperti, si addizionano le differenze annotate sui *campi* di ciascun gruppo, aggiungendo alla somma del gruppo che ha coperto tutti i campi due punti per ciascun *campo* non coperto dal gruppo avversario. Ma se questo ha preso *cappotto,* e, se cioè, non ha coperto alcun *campo,* allora si accredita il vincitore di 18 punti.

Dal numero maggiore dei punti si detrae il numero minore, e la differenza si riporta sul braccio destro della *lira,* e a vantaggio del gruppo vincente.

b) La partita non è vinta dal gruppo che ha ricoperto per primo *tutti i campi,* sibbene da quello che risulterà avere raggiunto il *numero maggiore di punti.*

c) Nella partita a gruppi può accordarsi la *rivincita,* se consenzienti tutti i componenti il gruppo vincitore, e se nuovi giuocatori non prendono parte al giuoco.

d) Per marcare i punti viene scelto un giuocatore; e la sorte indica quale dei giuocatori deve annotare i punti sulla lavagna.

e) Nella partita a gruppi, se si fa uso della *maniglia,* la boccia deve essere gettata di lancio sul tavolone *(Bohle)* e non a *striscio.*

Se la boccia *striscia,* cioè non batte di lancio sul tavolone, il colpo vale giuocato; ma i birilli fatti contano *zero* e si ricollocano a posto.

f) Per ogni partita tutti i giuocatori devono pagare una quota o tassa, o posta, che in parte va a beneficio dei vincitori, in parte a vantaggio del *biscazziere* o *pallaio;* poichè l'incarico di far ritornare le palle lungo il canale e principalmente quello di raddrizzare i birilli è *faticosissimo.*

CAPITOLO XI

NOVANTAQUATTRO GIUOCHI DA SALA O DI SOCIETÀ.

1° — Le ombre.

Chissà quanto è antico il passatempo delle ombre fatte con le mani!

La notizia più vecchia su questo modo di divertire il prossimo s'ha in un libro chinese del 1790, al quale nell'Impero Celeste ne tennero dietro molti altri.

In Europa le ombre con le mani, dette pure ombre chinesi, si conoscono da pochi lustri, se ne eccettui qualcheduna delle più comuni e più facili ad eseguirsi.

Ma chi le perfezionò e propagò da noi fu l'inglese Trewey, che ebbe una falange di imitatori, tra quali non ultimo chi scrive.

I dilettanti di ombre chinesi si addimandano *shadowgrafisti*, dall'inglese *shadow*, che significa ombra.

Le ombre si eseguiscono o con le sole mani, o con l'aiuto di cartoni accessori, destinati a completare gli effetti che non si potrebbero ottenere con le mani sole.

Talune delle ombre qui riprodotte sono conosciutissime. L'egregio pittore *Campi* per molti anni se ne fece una *specialità*, guadagnandosi nome di buono

e generoso, perchè molto danaro egli, con le *ombre chinesi,* ha procurato alla beneficenza. Altre meno note le ha pubblicate nel suo libro 500 *giuochi semplici e dilettevoli, di fisica, chimica, pazienza e abilità* (1) il prof. ing. Ghersi; altre le ho racimolate qua e là ne' libri chinesi e nostrani d'ogni epoca e d'ogni regione. Qualcheduna delle ombre che illustrano queste pagine *possono sembrare nuove,* ma

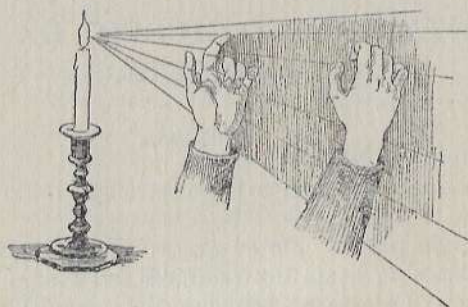



Fig. 174. — Disposizioni delle mani per fare le ombre.

non lo sono. Le ho tolte da libri stampati al principio del nostro secolo, ora fattisi rari.

Quanto l'ingegno umano ha prodotto di meglio, in fatto di *ombre,* fino ad oggi, è qui riportato.

Alcuni precetti per eseguire il meno male possibile le ombre non saranno discari al lettore, al quale più che la teoria sarà di massima utilità la pratica.

Innanzi tutto è opportuno *sciogliere* le dita, ripetendo gli esercizi indicati nelle fig. da 174 a 181. Poi, esperimentare gli effetti della luce, e per ultimo proporzionare le dimensione dei cartoncini accessori, che diremo *di soccorso,* alle figure da rappresentare.

---

(1) I. Ghersi, *1200 Giuochi, ecc.* Un volume di 464 pagine in 8° con 833 illustrazioni nel testo. Milano, Hoepli, 1929, L. 28,— legato.

Fig. 175. Fig. 176. Fig. 177 Fig. 178. Fig. 179. Fig. 180. Fig. 181.

Dalla fig. 174 alla fig. 181: Esercizi per fare le ombre.

Il serraglio delle ombre.

Fig. 182. — L'anitra.

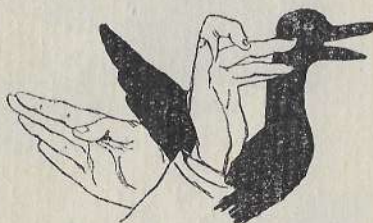



Fig. 183. — L'anitra.

Fig. 184. — Il gallo prepotente.

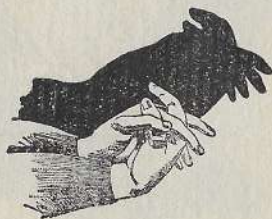



Fig. 185. — Il gallo.

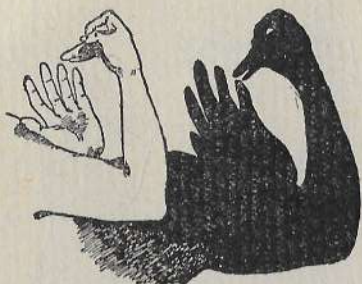



Fig. 186. — Il cigno.

Fig. 187. — Il coniglio.

Fig. 188. — Il cigno.

Fig. 189. — La colomba.

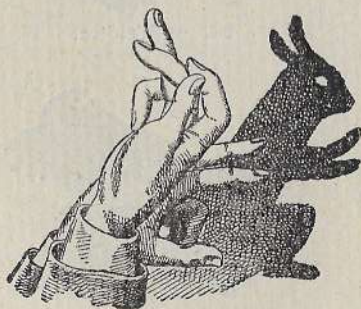



Fig. 190. — La lepre.

Fig. 191. — L'anitra chinese.

Fig. 192 — L'aquila.

Fig. 193. La lepre spaventata.

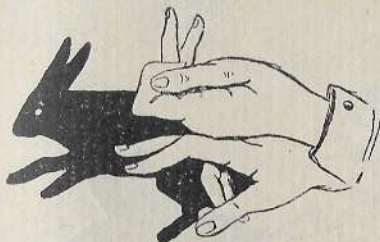



Fig. 194. — Il coniglio.

Fig. 195. — L'elefante.

Fig. 196. — La lepre.

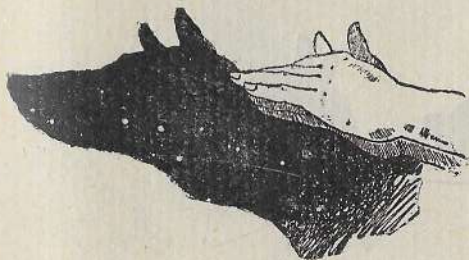



Fig. 197. — Il cane danese.

Fig. 198. — Il maiale.

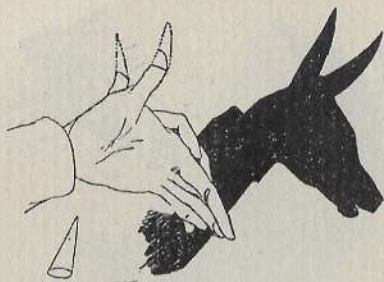



Fig. 199. — L'asino.

Fig. 200. — La capra.

Fig. 201. — Il lupo.

Fig. 202. — Il camoscio.

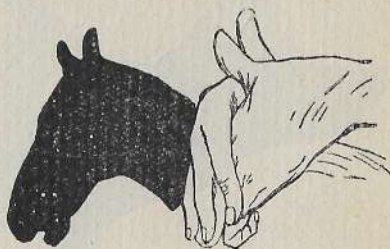



Fig. 203. — Il cavallo.

Fig. 204-205. — La capra.

Fig. 206. — Il cammello.

Fig. 207. — Il cammello.

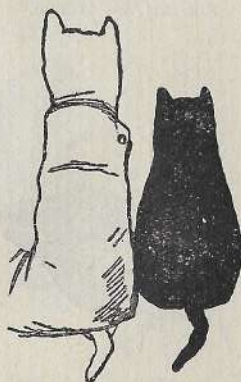



Fig. 208-209. — Il gatto.

Fig. 210. — La vacca.

Fig. 211. — Il bue.

Fig. 212. — Il cane ammaestrato.

Fig. 213. — Il cavallo.

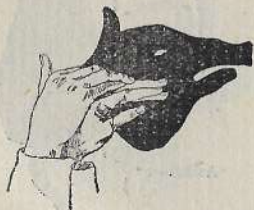



Fig. 214. — Il cinghiale.

Fig. 215. — Il lupo.

Fig. 217. — L'orso.

Fig. 216. — Lo scoiattolo.

Fig. 218. — La iena.

Le ombre umane.

Fig. 219. — L'indiano.

Fig. 220. — L'indiana.

Fig. 221. — Il negro. Fig. 222. — Il chinese. Fig. 223. — Cleopatra.

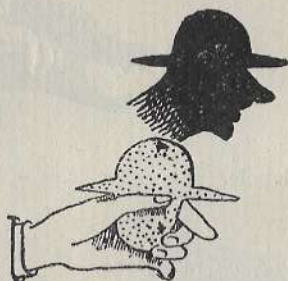



Fig. 224. La regina chinese. Fig. 225. — Il contadino. Fig. 226. — Gosto.

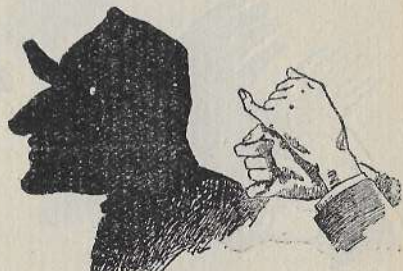



Fig. 227. — Il mandarino. Fig. 228. — Il coscritto.

Fig. 229. — Il contadino scemo.

Fig. 230. — La signorina.

Fig. 231. — Lo zio Tom.

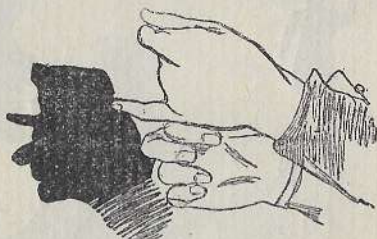



Fig. 232. — Il Piu-Piu.

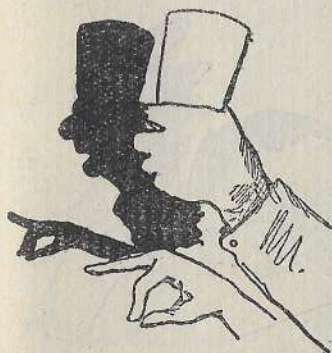



Fig. 233. — L'avvocato (discute). Fig. 234. — Il « superuomo ».

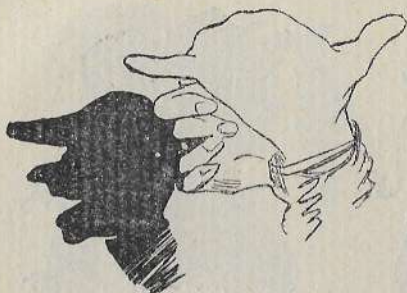



Fig. 235. — Il gendarme.

Fig. 236. — Il moretto.

Fig. 237. L'oratore.

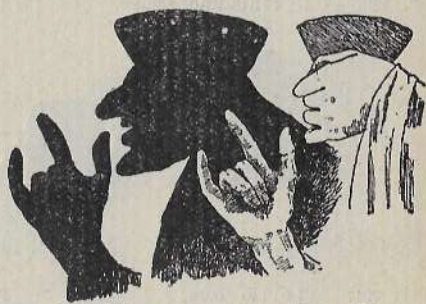



Fig. 238. — L'avvocato (l'esordio).

Fig. 239. — Il pagliaccio.

Fig. 240. — Il pubblico ministero.

Fig. 241. — Il predicatore.

Fig. 242. — Il poliziotto.

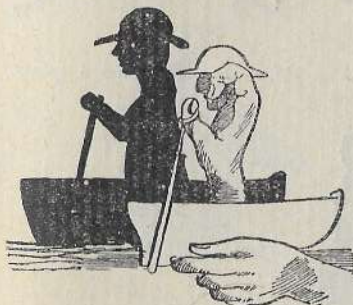



Fig. 243. — In barca.

Fig 244. — Briachella.

Fig. 245. — La ballerina.

Fig. 246. — Bismarck.

Fig. 247. — L'avvocato (perorazione).

Fig. 248. — Il gentiluomo a spasso.

Fig. 249. — Alle corse.

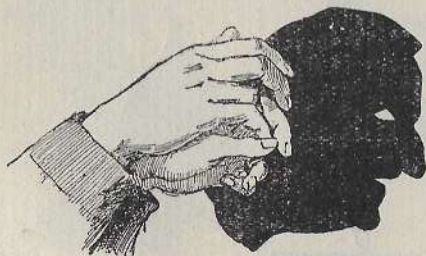



Fig. 250. — Rossini.

Fig. 251. — Il bambino

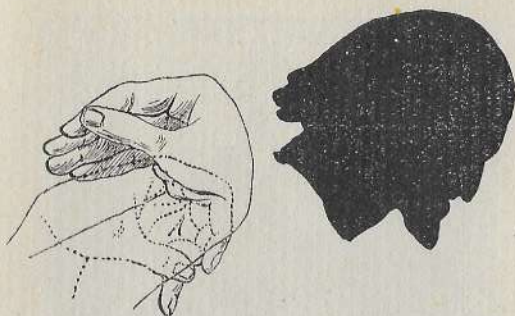



Fig. 252. — Shakespeare.

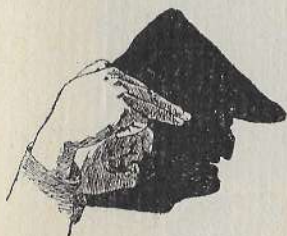



Fig. 253. — Wellington.

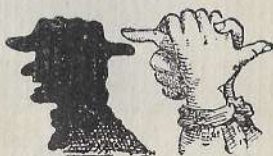



Fig. 254. — Pipelet.

Fig. 255. — Il fantino!...

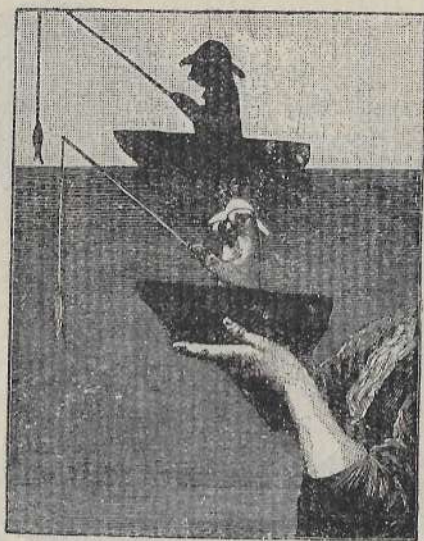



Fig. 256. — Il pescatore.

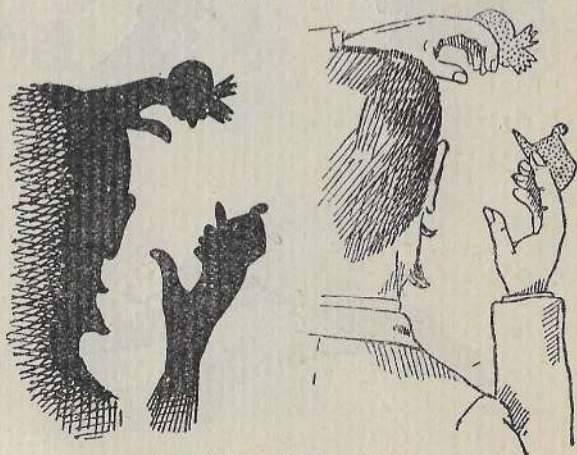



Fig. 257. — Cecco e Rosina.

Fig. 258. — Il teatro.

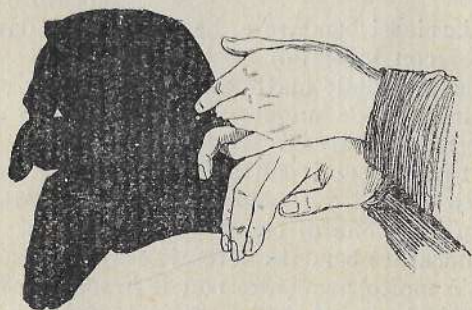



Fig. 259. — Depretis.

2° — La coda all'asino.

Tra i passatempi più mattacchioni che si possono mettere in pratica in ogni tempo e in tutti i luoghi è appunto quello di *metter la coda ad un asino che non l'ha.*

Si disegna un *asino senza coda* sopra un foglio di carta o meglio di cartone, che abbia il lato lungo almeno di 70 centimetri.

Disegnato il somaro, con le forbici o col temperino se ne ritaglia il contorno.

A parte si tagliano alquante striscie di carta o di cartone a foggia di coda e, munite di un grosso spillo, se ne consegnano una o due a ciascun giuocatore.

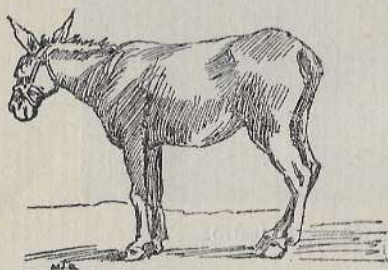



Fig. 260.

L'asino si appende ad una porta, ad una parete di legno, ecc., e per turno, ciascun giuocatore è invitato a lasciarsi bendare e, bendato, ad andare a appuntare (con lo spillo) la coda all'asino.

C'è da fare delle matte risate, perchè i più metteranno la coda dovunque, fuorchè al posto assegnatole da madre natura.

Per regola, colui che deve mettere la coda vien condotto a dieci o a quindici passi dall'asino e fermato in direzione di esso.

Il giuocatore bendato deve avanzare a piccoli passi (ciò ch'è molto prudente) con il braccio destro teso in avanti. La mano destra tiene la coda che dev'es-

sere attaccata là, appena e dove incontra l'ostacolo, cioè la porta, la parete di legno, ecc.

La coda non solo si attacca al somaro, ma anche ad un uomo, o a qualsiasi altro animale ragionevole o no, del quale si abbia un disegno o il contorno.

Fig. 261.

Quando nella comitiva evvi uno che sappia disegnare, si sopprime la carta e il cartone e col gesso si disegna un somaro, un cavallo, un uomo, una donna, sulla parete di legno o sopra una porta. Si avrà, in tal guisa, la possibilità di eludere le piccole furberie messe in opera dal giuocatore per attaccare la coda al punto giusto.

Ma quando si ha da mettere la coda a chi natura lo ha creato senza, meglio e più distinto è porgli addosso qualche cosa di più nobile, come il *Cappello,* a mo' d'esempio.

Il giuoco non per questo riescirà meno esilarante e gaio.

3° — La pentolaccia.

Ecco un passatempo antichissimo che, oggi pure, provoca le risate più allegre nelle veglie carnascialesche delle campagne toscane, o sulle piazze dei villaggi del nostro Appennino, dove il giorno di Berlingaccio, o l'ultimo di carnevale, i terrazzani accorrono per rifarsi il sangue con l'allegria pazzarella che dà loro appunto la rottura della *pentolaccia.*

La *pentolaccia* sotto forme e modi meno campestri dell'antico ora è passata anche nelle sale aristocratiche, nelle riunioni della prima domenica di quaresima o a mezzo quaresima.

Ad un'asta, messa di traverso, o a una corda, tesa pure di traverso, si appende, legata per le orecchie, la *pentolaccia,* che è un pentolo di terra, entro il quale ripongonsi cose mangerecce, oggetti di pratica utilità, o gingilli da regalare.

Poi si benda uno e lo si arma di un bastone, affinchè cerchi di dar con questo nella pentola.

Non sempre, anzi difficilmente il bendato vi riesce; che più spesso invece della pentola, rompe la testa a qualche male accorto, non troppo sollecito a scansare il capo dal pericoloso bastone.

Ma la *pentolaccia* tra gente meno forese si passa con la stessa ilarità e con meno pericolo per le precauzioni prese onde evitare danno alle persone e alle cose. Così la pentola da rompere si posa a terra e la persona bendata non vibra il colpo se non quando viene suggerito da chi assume la direzione del passatempo. E così le teste restano salve.

4° — Le pitture magiche.

Tra i passatempi piacevoli ed istruttivi pe' fanciulli desidero annotare quello delle *pitture magiche,* e sono di due specie: le *immagini a sorpresa* e il *pittore magico.*

Le *immagini a sorpresa* sono fogli di carta, appositamente preparati, sui quali si passa leggermente e ripetutamente una matita colorata. Questa lasciando il colore, fa apparire sul foglio, poco a poco, le immagini che su di essa sono stampate.

Il *pittore magico* ottiene gli stessi risultati miracolosi, passando sulle parti disegnate, invece della

matita, un pennello bagnato nell'acqua pura, e il disegno si colorirà nella maniera più vivace.

Questi, come moltissimi altri passatempi istruttivi, citati in questo libro, si trovano già pronti in commercio, e si acquistano a buon mercato.

Tal'altra però col fuoco si fa apparire un disegno sopra un foglio di carta che a prima vista sembrerà completamente bianco. Ed ecco come si ottiene. Si prende alquanto salnitro e si fa una soluzione satura a freddo. Con un fiammifero di legno privo di capocchia, tuffato in codesta soluzione, si traccia un disegno o si scrive quello che si desidera sul foglio, avvertendo di prolungare il disegno o lo scritto sino ad un punto qualsiasi segnato sul margine del foglio. Il salnitro non lascia traccia, ma se al punto segnato si avvicinerà la parte incandescente di un fiammifero, il salnitro abbrucierà all'istante lasciando sulla carta tracciato e ben visibile il disegno o lo scritto precedentemente eseguito.

5° — Il fratello Jonathan.

È un giuoco d'origine americana, che consiste nel lanciare una moneta o un altro oggetto della forma di una moneta, in un parallelogramma diviso in 16 spazi di superficie diversa, numerati co' punti che fanno guadagnare.

20	3	4	
11	20	10	20
2	7	9	
20	1	20	
7	8	5	

Fig. 262. — Il fratello « Jonathan ».

Si fissa il numero dei punti da raggiungere per vincere, e ciascun giuocatore a turno lancia il disco o la moneta (fig. 262).

I dischi o la moneta che vanno fuori del rettangolo, che ha 30 a 40 centimetri di lato maggiore, o

che si fermano a cavallo di una divisione, contano zero.

6° — Tondi e croci.

Sopra un pezzo di carta o sopra una lavagna si tracciano due verticali e due orizzontali come nella figura annessa (fig. 263).

X	O	O
O	X	X
O	X	O

Fig. 263. — Tondi e croci

I due giuocatori alternativamente segnano in uno spazio, il primo: un circolo (tondo), e il secondo: una croce. Il giuoco consiste nell'ottenere una fila orizzontale, verticale o diagonale di tre croci o di tre tondi.

Quegli che vi riesce ha vinto.

7° — La farfalla vivente.

Si tagliano su carta velina di vario colore alcune farfalle simili alla fig. 264, e si piegano loro leggermente le ali. Con un ventaglio si agita l'aria sotto di esse, cercando di mantenerle in sospeso per quanto possibile. Vince chi riesce a mantenerle sospese per un tempo maggiore.

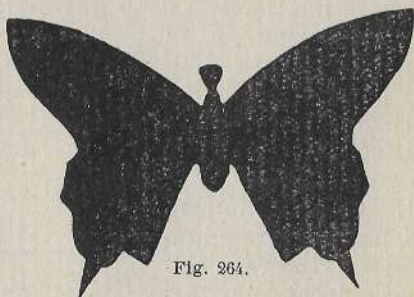



Fig. 264.

8° — I fiammiferi miracolosi.

I fiammiferi di cera non servono solamente ad accendere il sigaro o ad illuminare malamente le scale quando si torna a casa in ore... buje; ma anche a passare il tempo, quando non s'abbia altra risorsa per cacciare l'uggia e la noia.

Gli esempi qui riprodotti possono servire di eccitamento ad una immaginazione feconda.

Giuochi di pazienza e di abilità fatti con fiammiferi di cera e di legno.

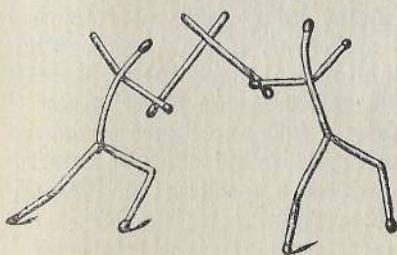



Fig. 265. — Il duello.

Fig. 266. — Il trombettiere.

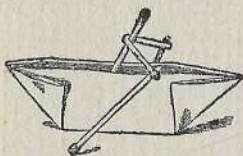



Fig. 267. — Il barcajuolo.

Fig. 268. — L'ombrello.

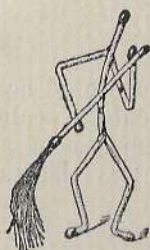



Fig. 269. Lo spazzino.

Fig. 270. Il penitente.

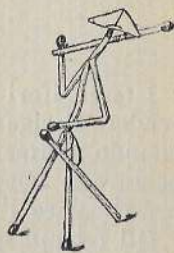



Fig. 271. La sentinella.

9° — I giuochi con gli stecchini.

Sempre nell'intento di esercitare la pazienza e di consumare il tempo della noia, offro al lettore i *giuochi fatti con gli stecchini,* giuochi geometrici. Per eseguirli, si tagliano alcuni stecchini in pezzetti di un centimetro di lunghezza e con questi pezzetti disposti opportunamente si formano figure geometriche o di oggetti, come negli esempi che qui riporto.

Gli stecchini possono essere sostituiti da fiammiferi di legno (figg. 272 a 289).

10° — La calamita di legno.

Per costrurre questo giuocattolo occorrono due tavolette *(A* e *B)* dello spessore di 1/2 centimetro, e che hanno una superficie di 10 a 12 centimetri per 7 o 8. Si prende quindi una striscia di cuoio larga cinque millimetri e si taglia in tre pezzi della lunghezza di 13 centimetri ognuno. I pezzi si inchiodano così: in *f* sulla tavola *B* e in *e* sulla tavola *A;* e in *a* e in *b* sulla tavola *A,* in *c* ed in *d* sulla *B.*

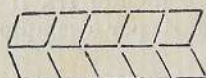



Fig. 272. Fig. 273. Fig. 274.

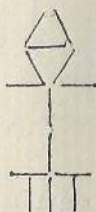
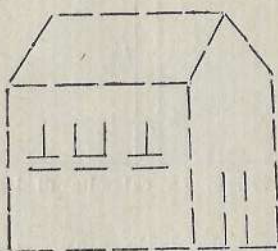
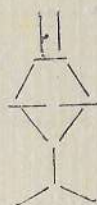



Fig. 275. Fig. 276. Fig. 277.

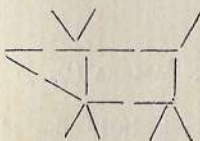
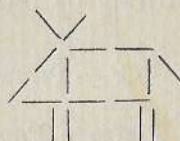



Fig. 278. Fig. 279. Fig. 280.

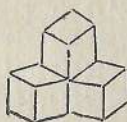
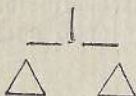
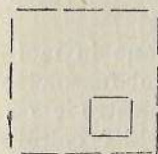
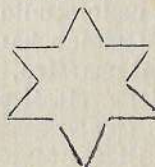
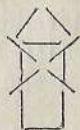
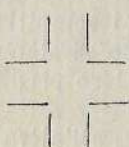
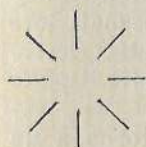



Fig. 281-289.

Tenendo fra il pollice e l'indice una delle tavole, la *A* per esempio, con la *B* sotto, questa, ad ogni

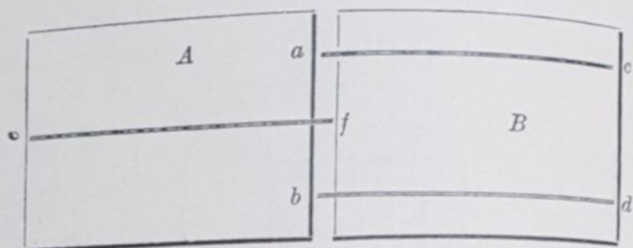



Fig. 290. — La calamita di legno.

movimento impressole dalla mano, oscillerà da una estremità all'altra della tavola *A*, come se venisse attirata da una forte calamita.

11° — Pietro e Paolo o il palio in camera [1].

Pietro e Paolo sono due amici carissimi, che si amano teneramente; studiano ambedue con passione e nello studio si aiutano con reciproca diligenza.

Quando hanno terminato i compiti assegnati loro dal maestro, Pietro e Paolo si dànno alla ricreazione. Ma il passatempo da loro prediletto è il *palio in camera*.

Si mettono uno di fronte all'altro attorno a un tavolo rotondo; annodano una cocca di un fazzoletto e con un altro si bendano gli occhi.

Ad un segnale dato ambedue si mettono in moto cercando di raggiungersi e di colpirsi col fazzoletto annodato. Chi colpisce funziona da maestro e comanda per tutto il giorno successivo; chi è colpito

---

[1] Anche questo è giuoco antichissimo fiorentino e nel sec. XVI si addimandava: *A compagnone*.

continua a farla da scolaro; studia, ripete le lezioni al maestro *improvvisato* e lo ubbidisce.

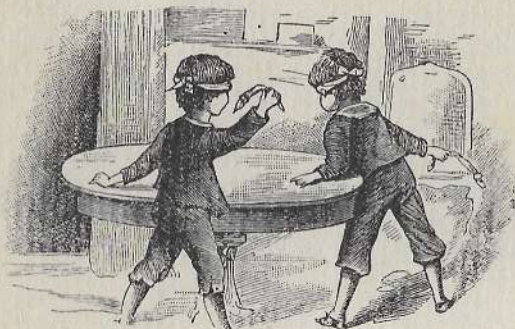



Fig. 291.

12° — Il pianoforte indovino.

Uno della comitiva si allontana dagli altri giuocatori, perchè sieno liberi di accordarsi sull'oggetto da indovinare. Sceltolo, il direttore del giuoco si pone a suonare il pianoforte in tempo normale.

Quegli che fa da indovino torna tra i compagni e cerca di indovinare l'oggetto prescelto, guidato solamente dal suono del pianoforte. E perciò il direttore dovrà allargare il tempo, rallentando sempre di più man mano che l'individuo si allontana dalla cosa da indovinarsi, serrare il tempo, accelerando, quanto più vi si avvicina.

Ma all'oggetto da scoprire può essere sostituita un'azione, come: togliere l'orologio altrui, stringere la mano a un giuocatore, aprire una finestra, ecc.

13° — I proverbi muti.

Il passatempo dei *proverbi muti* consiste nello esprimere un proverbio col gesto piuttosto che con la parola. Però siccome il giuocatore di turno potrebbe non essere sufficientemente abile e chiaro nello esprimersi, viene eletto un presidente, al quale è conferita la facoltà di chiedere spiegazioni a colui che ha messo in azione il proverbio.

I giuocatori che non riescono a interpretare convenientemente il proverbio mettono un pegno.

14° — Le sciarade mute.

Ugualmente, con i gesti si esprimono *sciarade, indovinelli* o *rebus;* ma se negli spettatori sono necessarî molta attenzione e acume, nella mimica dell'attore occorre che ci sia chiarezza e precisione di gesti.

15° — Gli spropositi.

Uno dei giuocatori viene fatto allontanare momentaneamente dalla sala. Nel frattempo il direttore del giuoco assegna una parola a ciascun giuocatore.

Dopo ciò, l'assente è invitato a rientrare nella sala e ad interrogare le persone che prendono parte al passatempo.

L'interrogato deve fare entrare la parola assegnatagli nella risposta che dà.

Ad ogni giuocatore l'interpellante può rivolgere tre domande: perchè, ogni volta ch'egli falla nell'indovinare, mette un pegno.

16° — L'avvocato.

Ecco un passatempo nel quale si può fare sfoggio d'intelletto e di brio, esigendo pure attenzione assidua allo scopo di non mettere pegni.

Ogni partecipante al giuoco è avvocato del compagno, o compagna che sia, che gli siede a sinistra; e quando questa persona è nominata dal presidente, spetta all'avvocato suo di alzarsi e di rispondere. Se l'avvocato tace, mette pegno, se la persona nominata si alza o parla, mette pure pegno.

17° — La sonnambula.

La giovanetta prescelta per la parte di sonnambula o divinatrice ha gli occhi bendati. Le altre giuocatrici a turno si fermano dinanzi ad essa e la direttrice del passatempo le pone tre domande, riflettenti la persona che le sta dinanzi. Es.: Di che colore ha i capelli? Di qual colore gli occhi? Qual gesto fa ella? Se la sonnambula azzecca una delle tre domande cede il posto alla compagna che le sta dinanzi; altrimenti continua a fare la divinatrice.

18° — I colori.

Il numero dei partecipanti al giuoco è illimitato. I giuocatori seggono in circolo dopo avere eletto un *angelo* e un *diavolo* tra di loro.

L'*angelo* e il *diavolo* sono accompagnati in un angolo della camera, o in altra stanza; o fatti allontanare dai giuocatori, ciascuno dei quali sceglie un *colore*, che confida al vicino di destra e di sinistra.

Quando tutti hanno scelto un *colore*, il giuocatore, che dirige il giuoco, esclama:

— Ecco l'angelo; ecco l'angelo col bastone d'oro.

Ed infatti l'angelo si avvicina al circolo e i giuocatori gli chiedono:

— Che cosa desideri?

— Un colore!

— Quale?

L'angelo nomina un *colore*. Se il colore richiesto dall'angelo è stato scelto da uno dei giuocatori, questi segue l'Angelo in *paradiso;* ma se il colore richiesto dall'angelo non è rappresentato da alcuno, i giuocatori esclamano:

— Non c'è; se ne può andare!

E l'angelo se ne va.

Il direttore del giuoco allora annunzia:

— Ecco il diavolo!

Ed anche il diavolo sceglie un colore come fece l'angelo; e come questo o si porta seco un giuocatore all'*inferno*, o vi torna tutto solo.

Il giuoco continua e l'angelo e il diavolo si alternano nella richiesta di un colore fino a tanto che non hanno portato in *paradiso* o all'*inferno* tutti i giuocatori, indovinando i colori da essi scelti.

Vince la gara l'angelo, se avrà condotto in paradiso un numero maggiore di... colori.

19° — La ghigliottina all'alfabeto.

Il giuoco consiste nel fare domande e nel dare risposte, sopprimendo nelle frasi tutte le parole che contengono una determinata lettera dell'alfabeto. Generalmente si esclude una consonante. Esempio: Supponiamo che siasi convenuti di sopprimere la *s*.

L'interpellante chiede:

— Vi piace il caviale?

L'interpellato:

— Mi piace molto.

L'interpellante:

— Dandovene, come lo mangerete?

— Con belle fette di pane.

Chi erra mette pegno.

20° — Caccia alle palle.

Il numero dei partecipanti al giuoco è illimitato. I giuocatori seggono in circolo e tengono con ambo le mani una corda, i capi della quale sono stati annodati dopo avervi infilato tante coppie di piccole palle di vetro o di terra, quanti sono i giuocatori.

Ciascun giuocatore tiene le proprie mani col palmo rivolto in giù e alla distanza di venti centimetri l'una dall'altra, e di altrettanto da quelle dei giuocatori che seggono ai suoi fianchi.

Le due palle stanno presso ciascuna mano di maniera che, avvicinando i pugni, le palle abbiano a toccarsi.

Ed in questo appunto consiste il giuoco. Mentre si fa scorrere la corda si deve procurare che le palle degli altri giuocatori si tocchino. Il giuocatore, le pallottole del quale si sono toccate, è messo fuori giuoco; paga un pegno ed è condannato a tenere con la mano sinistra le due palle assegnategli, mentre gli altri fanno scorrere la corda.

21° — La chiave girante.

I giuocatori si dispongono in circolo, a contatto di gomiti, colle mani dietro alla schiena, facendo passare la chiave da uno all'altro giuocatore.

Nel mezzo del circolo evvi il cacciatore, che deve indovinare chi detiene la chiave.

Quando indovina lascia il posto di cacciatore a colui presso il quale trovò la chiave.

22° — L'anello girante.

Il cacciatore si colloca in mezzo al circolo dei giuocatori, che tengono con ambe le mani una corda, infilato nella quale fanno scorrere un anello.

Quando un cacciatore sorprende l'anello presso un giuocatore, scambia di posto e da cacciatore diventa giuocatore.

23° — Battista il maniscalco.

Battista sta seduto in mezzo al circolo formato dai giuocatori, questi formano la fucina ed hanno l'obbligo di tenere l'indice della destra sul ginocchio sinistro del compagno che sta a diritta.

Cominciato il giuoco, tutti esclamano:

— Maestro Battista, ci lasciate mettere il ferro al fuoco?

E Battista:

— Chi lo comanda?

I giuocatori:

— Il maniscalco!

E Battista:

— Non ancora!

E in così dire cerca di afferrare un dito di un giuocatore qualsiasi.

Per non essere presi, i giuocatori alle parole: *Non ancora* ritirano tutti la mano, e l'alzano col pugno chiuso.

Perde, paga un pegno e prende il posto di Battista chi si lascia prendere un dito; chi ritira la mano prima delle parole: *Non ancora,* o che alza la mano aperta o con qualche dito disteso.

24° — Il topo ha un corno?

Tutti coloro che partecipano al giuoco si dispongono, seduti, intorno ad un tavolo, sul quale tutti posano l'indice disteso.

Il direttore del giuoco alza il dito volta a volta e pronunciando in fretta:

— Il topo ha un corno;
— L'uccello ha un corno;
— La lumaca ha un corno;
— Il cavallo ha un corno, ecc.

Quando egli nomina un animale che possiede le corna tutti i giuocatori devono alzare l'indice; ma se lo alzano quando il direttore nomina un animale non cornuto, pagano pegno.

25° — Domanda e risposta.

I giuocatori si dispongono seduti in semicerchio. Il direttore del giuoco rivolge successivamente a ciascuno dei partecipanti al giuoco una domanda. Per esempio:

— A che cosa serve il calamaio?

L'interrogato risponde:

— A contenere l'inchiostro.

Direttore: A che cosa serve un guanto?

Interrogato: A calzarvi la mano.

Chi non risponde convenientemente, o non risponde senza esitazione, *è morto* e mette pegno.

Quando tutti i giuocatori, o solamente alcuni di essi, *sono morti,* si fa loro subire una pena o penitenza per riscattare il pegno.

Le domande a doppio senso sono da preferirsi a questo giuoco.

26° — L'indovino.

Uno dei giuocatori si apparta, mentre gli altri si accordano sulla scelta di un soggetto, che dev'essere indovinato dalle risposte date dai giuocatori alle domande dell'individuo sulle qualità, proprietà, ecc., della cosa da indovinarsi. Esempio: I giuocatori hanno scelto la *casa*. Alle domande dell'indovino devono rispondere, per quanto è loro possibile, evasivamente. Così, risponderanno:

— Ha molte divisioni.

— Accoglie persone di ogni paese, età, condizione, religione, ecc.

— Non è fatta per le bestie.

Il giuocatore che con la sua risposta lascia indovinare la cosa, o l'oggetto scelto, diventa a sua volta indovino.

27° — Indovinare i mestieri.

I giuocatori si dividono in due parti, ed a turno ciascuna parte con gesti, atteggiamenti e movimenti, assume l'incarico di rappresentare un'arte o un mestiere.

28° — Indovinare un personaggio o un fatto storico.

Alcuni giuocatori con atteggiamenti e gesti, e quando lo possono con trasvestimenti, cercano di riprodurre un fatto o un personaggio storico. Gli altri devono indovinare il personaggio o il fatto rappresentato.

29° — Il mercante.

Beppino funge da mercante e gira per la sala, offrendo la sua merce a' compagni di giuoco.

— Comprate, signori, comprate limoni, aranci, carta, libri, ecc., ve li vendo a buon mercato. E, rivoltosi ad un giuocatore, fa:

— Che cosa desidera il signore?

L'interrogato deve chiedere una cosa che il mercante ha detto di vendere. Se ne chiede un'altra lascia il posto del signore per quello del mercante. Ma, supponiamo che Giannetto abbia chiesto giusto, domandando:

— Limoni.

— Per farne che? — dice il mercante.

— Per farne una limonata.

— E lei? — interroga il mercante rivolgendosi ad altro giuocatore.

— Per condire un budino.

Il giuoco continua in tal guisa fino a che il mercante non ha interrogato tutti i *signori*. Quindi ricomincia da capo e l'interrogato sceglie un altro articolo.

In questo giuoco mettono un pegno anche i giuocatori che non rispondono prontamente alle domande del mercante, o che dànno risposte che non hanno rapporto con la merce richiesta.

Talune volte, però, si esonera dal pegno chi richiede una cosa non offerta dal mercante. In tal caso spetta a questi di mettere in opera tutto il suo spirito per trovare scuse a tale mancanza e per indurre il signore a scegliere una mercanzia che il mercante afferma di poter disporre.

30° — Il discorso in due.

Due fanciulli la fanno da attori; gli altri formano il pubblico degli spettatori.

Mentre uno degli attori tiene una conferenza o recita una poesia, il compagno, senza parlare, fa i

Fig. 292.

gesti in relazione a quanto l'oratore dice, o in assoluta dissonanza dal detto per rendere più comico il passatempo. L'oratore si pone davanti a un tavolo; il compagno si nasconde dietro a lui e introduce le braccia nelle maniche di un pastrano o di una giacca, che nasconde il conferenziere dal collo in giù.

31° — Il nano poeta.

Questo passatempo differisce poco dal precedente. Solamente invece di un pastrano si prende una giacca, e l'oratore infila le mani in un paio di scarpe collocate sulla tavola e in modo che il pubblico possa vederne solamente le estremità anteriori.

32° — L'astronomo.

Sopra tanti pezzetti di carta, quanti sono i giuocatori, si scrive il nome di una costellazione. I cartellini così preparati s'imbussolano e ciascun giuocatore ne estrae uno.

Distribuite in tal guisa le costellazioni, quegli che è designato a fungere da astronomo prega i compagni di fargli circolo. Quindi, formando un cannocchiale colle mani, lo approssima all'occhio e fissa un giuocatore esclamando:

— Ho scoperto la *tale costellazione*.

Se ha indovinato, scambia il posto di astronomo con chi rappresentava la costellazione scoperta; altrimenti continua a osservare le varie costellazioni fino a tanto che non ne indovina una; oppure riceve sul palmo della mano tanti colpi (s'intende lievi) quante sono le lettere che compongono il nome della costellazione sbagliata, o mette pegno.

33° — Le rime.

A ciascun giuocatore si consegna un foglietto di carta e una matita. Tutti devono scrivere in colonna quattro parole che rimino tra di loro a due a due.

L'incaricato ritira i foglietti così preparati e, mescolatili, ne consegna uno a ciascun giuocatore, che deve formare con le rime toccategli quattro versi.

34° — La frase celere.

I partecipanti al giuoco si dispongono su di una riga. Il direttore pronuncia chiaramente una frase difficile a pronunciarsi celermente.

I giuocatori a turno ripetono la frase e, chi la

pronuncia presto e bene fa un passo avanti; e chi la pronuncia presto e male ne fa uno indietro. Restano sulla linea coloro che a giudizio del direttore del giuoco han pronunciato la frase troppo lentamente o mediocremente bene.

Il giuoco si ripete tre volte con la stessa frase o con frasi nuove; coloro che pronunciano presto e bene fanno, a volta volta, un nuovo passo innanzi; lo fanno indietro coloro che pronunciano lentamente o tardi.

Dopo il terzo giro si rinnova il giuoco e colui che fece più passi innanzi scambia di posto col direttore; gli altri si dispongono in linea a seconda del merito.

35° — La frase a valanga.

Tutti coloro che prendono parte al passatempo si dispongono, seduti, in circolo.

Il direttore del giuoco, offrendo un oggetto (una chiave, un anello, una moneta, ecc.) al suo vicino di destra pronuncia una frase stabilita. Questi passa l'oggetto ricevuto a un secondo giuocatore aggiungendo una o due parole alla frase del direttore; il secondo al terzo, il terzo al quarto e così di seguito, ripetendo sempre le frasi precedenti con una novella aggiunta. Esempio:

Direttore (porgendo l'oggetto al vicino di destra):
— Ecco la casa dell'uomo feroce.

1. Ecco la *porta* della casa dell'uomo feroce.

2. Ecco la *serratura* della porta della casa dell'uomo feroce.

3. Ecco la *chiave* della serratura della porta della casa dell'uomo feroce.

4. Ecco il *nastro* della chiave della serratura della porta della casa dell'uomo feroce.

5. Ecco il *topo* che ha rosicchiato il nastro della

chiave della serratura della porta della casa dell'uomo feroce.

6. Ecco il *gatto* che ha mangiato il topo, che ha rosicchiato il nastro della chiave della serratura della porta della casa dell'uomo feroce.

7. Ecco il *cane* che ha morso il gatto che ha mangiato il topo che ha rosicchiato il nastro della chiave della serratura della porta della casa dell'uomo feroce.

8. Ecco il *legno* che ha colpito il cane che ha morso il gatto che ha mangiato il topo che ha rosicchiato il nastro della chiave della serratura della porta della casa dell'uomo feroce.

9. Ecco il *fuoco* che ha bruciato il legno che ha colpito il cane che ha morso il gatto che ha mangiato il topo che ha rosicchiato il nastro della chiave della serratura della porta della casa dell'uomo feroce.

10. Ecco l'*acqua* che ha spento il fuoco che ha bruciato il legno, che ha colpito il cane che ha morso il gatto che ha mangiato il topo che ha rosicchiato il nastro della chiave della serratura della porta della casa dell'uomo feroce.

11. Ecco il *macellaio* che ha ucciso il bue che ha bevuto l'acqua, che ha spento il fuoco che ha bruciato il legno che ha colpito il cane che ha morso il gatto che ha mangiato il topo che ha rosicchiato il nastro della chiave della serratura della porta della casa dell'uomo feroce.

È ovvio ricordare che il giuocatore, il quale dimentica di aggiungere una nuova frase, o di ripetere quelle già dette mette un pegno.

36° — L'asino prigioniero.

I giuocatori, dandosi la mano, si dispongono in circolo. Uno di essi, designato dalla sorte o dai compagni, rimane nel mezzo a rappresentare l'*asino pri-*

gioniero. Il compito suo è di uscire dal circolo per riconquistare la perduta libertà; ma non ne può uscire che rompendo la catena formata dalle braccia che lo circondano, o passando sotto a queste.

Ad ogni assalto ch'egli dà alla catena, deve gridare *Bu!* o un altro verso di minaccia, che viene ripetuto in coro dai giuocatori.

Allorquando riesce a sortire dal circolo, si dà alla fuga, e gli altri lo inseguono. Chi lo tocca per primo ha l'onore di prenderne il posto nel circolo, purchè vi giunga prima dell'*asino* fuggito.

37° — Re ed imperatore.

Questo giuoco i fanciulli lo fanno all'aria libera, e perciò è tra quelli preferiti dalla gioventù e dagli educatori di senno, i quali conoscono il beneficio straordinario che allo spirito e al corpo dei ragazzi da questi esercizi piacevoli deriva.

I giuocatori, qualunque ne sia il numero, si dividono in due schiere che si dispongono una di fronte all'altra, alla distanza di circa venti metri. Una riga segnata sul suolo divide i campi. Una schiera elegge un *re* o capitano, che assume il nome di un antico eroe, l'altra nomina un *imperatore*, il quale prende il nome di un imperatore romano.

Il re si colloca sul fronte e alcuni passi innanzi alla propria schiera e grida:

— Imperatore, inviami un fante, o ti assalgo in persona.

L'imperatore chiama un fante della sua schiera e gli fa prendere posto alla sua destra.

Il re invita l'imperatore al combattimento.

L'imperatore allora dà il segnale della battaglia. Le due coppie si avanzano l'una contro l'altra saltando su di un piede solo. Giunti alla zuffa, i quattro avversari cercano di respingere al di là della riga gli invasori nemici.

Il giuocatore che fu respinto, o che pose la gamba alzata in terra, resta prigioniero dell'avversario.

Il re e l'imperatore tornano davanti alle schiere loro e il re o l'imperatore vittorioso provoca di nuovo l'avversario.

Ma quando una parte è ridotta a tre fanti soli, il re o l'imperatore gridano:

— Allo sbaraglio!

Allora i perdenti si dànno alla fuga e devono essere fatti prigionieri dai vincitori, che li inseguono. Se, però, uno dei perdenti arriva a toccare, senza essere preso, un suo compagno, guardato prigione dalla schiera, tutti i prigionieri sono liberati e il giuoco comincia da capo.

38° — Il mercato degli uccelli.

Uno dei giuocatori assume le funzioni di *venditore* ed uno quelle di *compratore*. A ciascuno degli altri partecipanti al giuoco si attribuisce un nome di uccello e si dispongono su di una riga. Indi il giuoco comincia.

Al segnale del venditore tutti imitano il canto dell'uccello che rappresentano.

Il compratore si avvicina e domanda al venditore:

— Signore, volete vendermi un uccello?

— Quale? — risponde il venditore.

Il compratore:

— Il canarino.

Se il canarino non è rappresentato da un giuocatore, il venditore fa:

— Non ne ho; sceglietene un altro.

Il compratore dice il nome di un altro uccello. Se l'uccello è rappresentato nel giuoco, il venditore grida:

— Uccellino, vola via e torna a casa tua.

L'uccello (cioè il giuocatore) nominato corre fino ad un punto determinato in precedenza e, raggiuntolo, torna di corsa al luogo donde si era partito.

In questo mentre il compratore rincorre l'uccello e se riesce a toccarlo prima che torni al nido, l'uccello diventa di proprietà sua.

Il giuoco continua in questa guisa fino a tanto che tutti gli uccelli sono stati comprati.

Le funzioni di compratore sono alquanto faticose e perciò devono essere alternate tra i varî giuocatori.

39° — Il supplizio di Tantalo.

Al soffitto, ad una lampada o ad altro oggetto che penda dal soffitto e verso il mezzo di una camera, si attacca un filo al quale è appesa una mela. Questa deve risultare all'altezza del mento dei giuocatori.

E questi, disposti in circolo, fanno oscillare la mela e quando passa davanti a loro tentano di afferrarla con i denti.

Il giuochetto difficilmente è condotto a fine, perchè i giuocatori sono sopraffatti dalla stanchezza e dalla ilarità prima di avere addentato il frutto.

40° — La mano calda [1].

Il *paziente*, designato dalla sorte, nasconde il viso nella palma delle mani del *confessore*, che sta seduto. Quindi mette la mano destra, con la palma rivolta in alto, un po' più in giù delle reni.

Gli altri giuocatori a turno si avvicinano pian piano al *paziente*, e dànno, *con moderazione*, della propria mano su quella del *penitente*.

Questi deve indovinare chi lo ha percosso. Se in-

[1] Giuoco antichissimo italiano addimandato nel 500: *A messere sono stato ferito*, ricordato dal Calmo sotto il nome: *A compagno mio, chi di è da dria*, e dal Pitré: *A cumpagnu, su' frutte!...*

dovina lascia il posto a chi lo colpì; ma se per tre volte sbaglia, si sottopone a ricevere il *berretto da notte* di carta o di tessuto, oppure mette un pegno.

Fig. 293. — La mano calda (da un quadro di Janssens).

A questo giuoco infantile e mattacchione, tanto in voga anche nella buona società del principio del secolo XIX, se la spassano ancora i frati e i collegiali di ogni età, ne' momento d'ozio, o di ricreazione.

41° — La zampa dell'elefante.

I nostri bambini conoscono tutti questo passatempo infantile, il quale consiste nel sovrapporre le mani dei giuocatori l'una sull'altra e nel ritirare successivamente quella che si trova sotto per metterla sopra, contando un numero da uno a nove. Allorchè un giuocatore esclama *nove!* tutti ritirano le mani, e cercano di nasconderle. Spetta a colui che pronunciò il *nove!* di prendere una mano di uno dei giuocatori. Se non vi riesce mette il pegno e il giuoco ricomincia. Se afferra una mano fa:

— Ho preso la zampa dell'elefante!

Quindi al proprietario della mano prigioniera dice:

— Di tre cose ne faresti una?

— Sì.

Allora il vincitore ordina al perdente di fare per penitenza una delle tre cose ch'egli propone.

È inteso che le cose da farsi devono restare nell'ambito della possibilità e della cortesia, e perciò sarà bene proporre tre penitenze, delle quali il perdente ne sceglie una.

42° — I nastri.

Ciascun giuocatore prende l'estremità di un nastro o di uno spago e, formato un semicerchio con i compagni, affida l'altra estremità del nastro al direttore del giuoco. Quando questi comanda: *tirate!* tutti devono rallentare il nastro; ma devono tirarlo, quando comanda: *rallentate!* Questo giuoco è perciò detto anche del *tira e molla*.

A questo passatempo si mettono innumerevoli pegni, perchè l'errore è assai più frequente di quanto non si creda.

43° — La farfalla vola.

Uno dei giuocatori prende un batuffolo leggerissimo di cotone e con un soffio lo spinge in alto in mezzo alla comitiva disposta in circolo, e continua a soffiare perchè rimanga in aria; però, quegli verso il quale il quale il batuffolo s'avvicina nella caduta, deve a sua volta soffiare e respingerlo verso un altro giuocatore.

Il riso poco a poco invade tutta la comitiva; nessuno è più in grado di soffiare: il batuffolo cade e... chi n'è causa mette pegno.

44° — Arti e mestieri.

A ciascun giuocatore si attribuisce un mestiere:
il ciabattino tira lo spago;
la lavandaia insapona e sciacqua;
il pittore pinge un quadro;
il cuoco dimena la casseruola;
il fabbro batte sulla incudine;
la filatrice fila alla rocca e dipana il filo;
lo scultore modella una statua, ecc.

Uno dei giuocatori è nominato *Re dei mestieri*, ed egli pure sceglie un mestiere od un'arte.

Quando il *Re* fa il suo mestiere, tutti i giuocatori fanno il proprio; ma quando ne fanno uno rappresentato da un giuocatore, questi si mette a fare quello del *Re*, e riprende il proprio, quando il *Re* al suo ritorna.

Tutti gli altri smettono di lavorare, quando il *Re* fa un mestiere altrui. Chi sbaglia mette pegno.

45° — Gli elementi.

I giuocatori scelgono un direttore del giuoco e annodano un fazzoletto, che consegnano al direttore. Questi sceglie tre nomi di animali viventi in elementi diversi: *balena, elefante, aquila*. Allora il direttore getta il fazzoletto a un giuocatore, pronunciando uno dei tre elementi: *acqua, terra* o *aria*.

Quegli a cui è diretto il fazzoletto, ha da ripetere senza esitazione il nome dell'animale prescelto, che vive nell'elemento nominato dal direttore. Se sbaglia, o tarda mette un pegno.

46° — Quanto costa l'orzo?

Il direttore del giuoco si chiama *maestro,* e dà ai partecipanti al giuoco il nome che più gli aggrada. Ad esempio:

1. Francesco.
2. Quanto.
3. Come.
4. Diavolo.
6. Fulmine.
7. Tre lire.
8. Dieci lire.
9. Va bene.
10. Impossibile.
12. Coraggio.
13. Astrologo.
14. Inferno.

Il direttore comincia:

— Francesco!

1. Desiderate, maestro?

— Quanto costa l'orzo?

2. Dieci lire.

— Va bene.

9. Desiderate maestro?

— Quanto costa l'orzo?

Tre lire.

— Diavolo. Tre lire!

4 e 7 (insieme). Desiderate maestro?

— Quanto costa l'orzo?

2. Tre lire.

— Diavolo, Inferno! Come? Tre lire? Impossibile!

4, 14, 3, 7, 10 (insieme). Desiderate maestro?

e così di seguito.

Adunque il giuoco consiste nel rispondere: « Desiderate maestro? » ogni volta che il direttore pronuncia il nome adottato. Chi sbaglia, o lo dimentica, mette pegno.

47° — Il cappuccino in viaggio.

Questo passatempo non è di difficile esecuzione, purchè i giuocatori prestino molta attenzione.

Quegli che è incaricato di fingersi *cappuccino* racconta, con frase brillante, ogni sorta d'avventure, che immagina essere a lui capitate dopo aver chiuso la porta del convento. Però, prima di cominciare il racconto della *dolorosa* o *commovente istoria,* il cappuccino esamina il suo abito dimesso e dà il nome di un oggetto del suo vestiario a ciascuno dei giuocatori. Così, a uno darà il nome di *cordone,* all'altro di *sandalo,* ad un terzo di *bisaccia,* al quarto di *bordone,* ecc.

Se durante la narrativa il cappuccino nomina un oggetto del suo abito, chi lo rappresenta deve ripeterlo due volte, se il cappuccino lo nomina una volta sola; quattro volte se il cappuccino lo ripete due volte di seguito.

Ogni qualvolta il cappuccino nomina il *convento,* tutti i giuocatori ripetono il nome dell'oggetto che rappresentano con l'aggiunta *di S. Francesco,* così: *bisaccia di S. Francesco, cordone di S. Francesco,* ecc. Ma se il capuccino esclama: *fratelli miei!* devono rispondere semplicemente: *S. Francesco,;* e se pronuncia il nome di *S. Francesco,* tutti s'hanno da battere col pugno il petto, esclamando: *noi, fratelli indegni di S. Francesco.*

Chi commette errore pone un pegno da riscattarsi con una penitenza.

48° — La eco.

Evvi un *cantastorie* scelto tra i giuocatori. Il *cantastorie* può recitare una poesia o fare un discorso. Meglio se reciterà qualcosa de' nostri migliori poeti;

avrà il vantaggio di divertire divertendosi, d'istruirsi istruendo.

Prima di cominciare, stabilisce le parole che devono essere ripetute dalla eco, e ne assegna una a ciascun giuocatore. Quando il *cantastorie* pronuncia una delle parole combinate per la eco, chi n'è incaricato la ripete. Se sbaglia o tace, mette pegno.

Il giuoco della eco può complicarsi in mille guise, come per es. il giuoco del *cappuccino in viaggio*, sopra descritto.

49° — Il mazzo di fiori.

Ciascun giuocatore, a turno, forma un mazzetto con tre fiori differenti, e che ripete ad alta voce al direttore del giuoco.

Questi scrive il nome dei tre fiori sopra un pezzo di carta a fianco dei quali, poi, scrive il nome di tre persone della società. Raccolta ed annotata la scelta di tutti i giuocatori, il direttore domanda a ciascuno:

— Cosa volete fare del (qui il primo fiore scelto).
— Lo getto dalla finestra.
— E del...
— Lo metto in un vaso di cristallo.
— E del...
— Me ne adorno il soprabito.
— Ebbene, riprende il direttore, voi avete gettato per la finestra il signor *A*; avete messo in un vaso di cristallo la signorina *B*; avete ornato il vostro soprabito col signor *C*.

50° — La rondinella vola.

Il giuoco è semplice, semplicissimo anzi, quanto infantile. I giuocatori tengono il proprio fazzoletto per una cocca. Il direttore del giuoco nomina un

animale o un oggetto qualsiasi, agitando il proprio fazzoletto e ripetendo, dopo il nome dell'animale o dell'oggetto, la parola *vola*.

Se un giuocatore agita il fazzoletto quando il direttore del giuoco nomina un animale o un oggetto, che per dato o fatto della natura sua non può volare, mette un pegno.

51° — La talpa.

Il passatempo infantile si riduce a ben poca cosa. Uno dei giuocatori chiede al vicino:

— Hai veduto la mia talpa?

Il vicino risponde:

— Sì, ho veduto la tua talpa.

— Che fa la mia talpa?

— So ciò che fa la tua talpa.

— Sai tu fare ciò che fa la mia talpa?

A questa domanda l'interrogato *chiude gli occhi*. Se risponde, o resta con gli occhi spalancati, mette pegno.

52° — L'ometto vive ancora (1).

I giuocatori si dispongono in circolo. Uno prende un fiammifero di legno, lo accende e quando la fiamma si spegne, lasciando un piccolo tizzo, lo passa al vicino ed esclama:

— L'ometto vive ancora.

Chi lo riceve, volta a volta lo passa al vicino, ripetendo sempre la stessa frase o frasi consimili.

Il giuocatore, in mano del quale il fiammifero si spegne completamente, mette un pegno.

---

(1) Questo giuoco ha somiglianza con quello definito nel codice fiorentino del XVI sec. nella Bibl. Laurenziana, segnato col n. 732.

53° — Le tre parole.

Il giuoco e l'abilità delle giuocatrici consistono nel descrivere ben un oggetto qualsiasi con tre parole sole.

Ad una giovinetta le compagne affidano l'incarico di governare il giuoco. Alla eletta spetta, quindi, la scelta delle parole e la distribuzione di queste alle compagne.

Perciò, sopra tanti cartellini quante sono le giuocatrici, la direttrice scrive un nome di un oggetto qualsiasi; mescola i cartellini e ne consegna uno a ciascuna delle compagne.

Supponiamo che la direttrice abbia scelto le parole: *rosa, pozzo, nave, campana, scodella, forchetta, libro*, ecc. Ebbene: ciascuna giuocatrice dovrà definire o descrivere l'oggetto toccatole in sorte *con tre parole sole*.

Eccone l'esempio:

Nome — *Rosa*.

Descrizione — Nessuna senza spine.

Nome — *Pozzo*.

Descrizione — Profondo, fresco, inesauribile.

Nome — *Nave*.

Descrizione — Fende le onde.

Nome — *Campana*.

Descrizione — Se toccata, squilla, ecc.

La definizione o descrizione reputata migliore riceve un premio; ed il premio consiste nell'assumere le funzioni di direttrice.

54° — L'alfabeto.

Le giovinette si dispongono sedute in circolo; una resta in piedi nel mezzo. Ciascuna fanciulla seduta rappresenta una lettera dell'alfabeto. Quella che è

nel mezzo in piedi pone una domanda, chiamando una lettera dell'alfabeto:

Domanda — A: Un edificio?

Risposta — Anfiteatro.

D. — B: Un oggetto d'arte?

R. — Buccole di diamanti.

D. — C: Un dipinto?

R. — Carlo VII minacciato dai fiorentini.

E così di seguito. Ma non è necessario conservare l'ordine alfabetico.

Le giuocatrici che non sanno rispondere alla domanda, vanno a collocarsi dietro a quella compagna che, dopo loro, per prima rispose convenientemente.

La vittoria spetta alla giuocatrice che ha la *coda* (cioè il maggior numero di compagne dietro) *più lunga*. La vincitrice va nel mezzo e a sua volta interroga.

55° — Le vocali.

Il giuoco consiste nel rispondere ad una domanda senza pronunciare una vocale, che viene esclusa dal giuoco. Somiglia alla *ghigliottina* dell'alfabeto; ma non c'è direttrice di giuoco: sibbene le domande sono rivolte successivamente da ciascuna giuocatrice alla propria vicina di destra.

Esempio: si esclude la *e*. La prima alla compagna che le sta a destra: Quale libro hai letto in questi giorni? Rispondimi senza *e*.

Risp. — Marco Visconti.

La seconda alla vicina di destra:

Dom. — Dimmi, senza un *o*, quale tra le tue amiche è la più gentile.

Risp. — Adelina.

Ma, invece di una, si possono escludere due o tre vocali, ed allora se aumentano le difficoltà, non muta il giuoco.

56° — L'indovino del pensiero.

Una fanciulla, che fa da direttrice del giuoco, rivolge ad ogni singola compagna questa domanda:

— A che cosa somiglia la cosa a cui io penso?

Ed annota sopra un pezzo di carta le risposte che le vengono date.

Finito il giro, la direttrice, esclama:

— Signorine, ho l'onore di informarle, che io pensavo (per. es.) al *gatto*. Voi, signorina, alla mia domanda avete risposto: *maestro;* voi invece avete risposto *topo;* e voi: *somarello*. Siccome nessuna di voi ha indovinato la cosa da me pensata, vi condanno a trovare una relazione tra il *gatto* e le risposte da ciascuna di voi datemi.

Ed allora colei che ha risposto *maestro* soggiunge: Ho detto maestro, perchè egli possiede un gatto a cui è molto affezionato.

E l'altra:

— Ed io ho risposto *topo,* perchè il gatto mangia i topi.

E la terza:

— Ed io ho risposto *somarello,* perchè sovente il gatto è paziente quanto il somarello.

Quelle tra le giuocatrici che non sanno giustificare la risposta data, mettono un pegno.

57° — Papà!

Per questo passatempo occorrono tante seggiole quante sono le fanciulle che vi partecipano, meno una.

Una delle giuocatrici assume le funzioni di *papà*, quando non se ne trova presente *uno vero*, che s'acconci a tenere lieta la giovine brigata femminile.

Le seggiole sono disposte in circolo, ma un po' lontano dal *papà* e le une discoste dalle altre sessanta centimetri circa. Le fanciulle si dispongono in circolo tra il *papà* e le seggiole, e si mettono a danzare in giro tondo, mentre il *papà* batte il tempo; ma quando egli col bastone percuote il suolo, tutte devono sedersi. Siccome il numero delle fanciulle è maggiore di uno del numero delle seggiole, necessariamente la meno sollecita delle ragazze dovrà restare in piedi.

Allora, questa viene punita, condannata ad inginocchiarsi davanti al *papà* e a confessargli un peccato. Il *papà* assegna una penitenza da eseguirsi subito, onde il giuoco possa continuare.

58° — La parola proibita.

In un libro di giuochi tedesco, stampato verso il 1881, a proposito di questo giuoco, si leggono le parole che seguono:

« Questo giuoco è di origine italiana, nè potrebbe essere altrimenti, perchè l'Italia è il paese del mondo nel quale si proibisce tutto, specialmente quello che è giusto e buono ».

È un bel complimento ai nostri governanti, da parte dei signori tedeschi. Quand'ho letto quelle parole, lo confesso, non mi sono vergognato di essere italiano; ma mi sono sentito montare al viso il rossore della ribellione e dell'ira per il giudizio severo, ingiusto da parte di un autore appartenente ad una nazione dove è proibito ciò che è onesto.

Dunque, dicevo, il giuoco della *parola proibita* è italiano: e consiste nel rispondere a domande deter-

minate, evitando di pronunciare nella *risposta* una o più parole bandite, prima di cominciare il giuoco, dal dizionario delle giuocatrici.

Le parole, che più di frequente si escludono, sono gli avverbi e le congiunzioni, ecc. Es.: sì, no, certo, tuttavia, e, ed, sicuro, perchè, ecc.

La riescita del giuoco dipende dalla presenza di spirito e dalla abilità di colei che fa le domande, onde la risposta riesca difficile, senza le *parole proibite*.

Le giuocatrici che errano, mettono un pegno.

59° — L'Avvocato difensore.

Il giuoco è d'origine italiana; è antichissimo e n'ho trovato traccia in libri del Seicento. Ed è semplice, questo giuoco, come più semplice non si potrebbe desiderare. L'*avvocato* consiste nel rivolgere una domanda, e la rivolge la direttrice, ad una compagna del giuoco.

L'interrogata resta seduta e funge da *condannato* e spetta alla vicina di destra di alzarsi e di rispondere a vece della sua cliente.

La domanda deve essere fatta sempre in forma di accusa; e l'*avvocato* risponde sempre in senso di difesa.

Chi erra mette pegno. Esempio:

Direttrice. — Siete accusata di stonare sempre, quando cantate; e stonate, non perchè vi facciano difetto le orecchie, che le avete lunghe assai, ma per costringere le compagne a stonare.

L'accusata non si muove, ma si alza l'avvocato suo.

Avvocato. — Il sospetto sul quale si fonda l'accusa ora pronunciata dal signor Presidente, è privo di fondamento, quanto ingiusto, ed è ingiustissimo.

S'egli, l'accusato, che ho l'onore di difendere, ha

talvolta stonato, benchè le prove facciano difetto, la stonatura non è da attribuirsi all'imputato, sibbene al direttore d'orchestra, ecc.

60° — La lettera a domanda e risposta.

Tanti quarti di foglio, quante sono le giuocatrici, si ripiegano in modo che i quattro angoli si uniscano nel mezzo.

Sulla parte opposta ai quattro angoli si scrive l'indirizzo a cui si destina la lettera e, sul lato nascosto dai quattro triangoli, ciascuna giocatrice scrive le domande. Scritte le domande, le lettere sono ritirate, mischiate e distribuite nuovamente una a ciascuna giuocatrice, che sui quattro triangoli ed esternamente scrive le risposte.

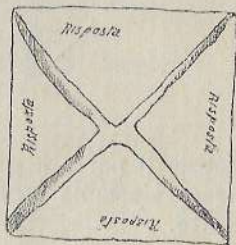



Fig. 294.

Quindi, le *lettere* vengono ritirate e la direttrice del gioco, dopo averle mescolate, le distribuisce di bel nuovo alle giuocatrici: le quali hanno l'obbligo di leggere le domande con le risposte relative, dando alla lettura la forma di una epistola.

61° — Il biglietto triangolare.

Sopra un foglietto di carta rettangolare si scrive una frase e piegato in forma di triangolo, come nella figura annessa, viene messo alla *posta,* cioè: dentro l'oggetto provvisoriamente destinato a ricevere i biglietti delle giuocatrici.

Quando tutte le partecipanti al giuoco hanno deposto il loro biglietto alla posta, la direttrice del giuoco fa da *postino* e ne consegna uno a ciascuna

giuocatrice, che vi scrive il nome di una compagna per l'indirizzo e lo rimette di bel nuovo in *buca*. Il

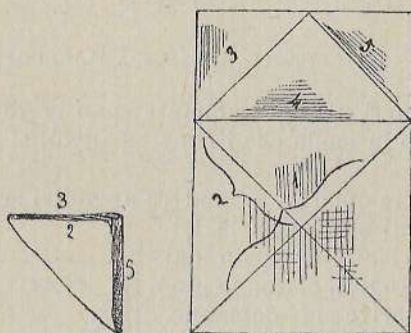



Fig. 295.

postino li porta a sua volta a domicilio ed allora, a turno, ciascuna legge ad alta voce il biglietto ricevuto.

62° — La lettera di tutti.

La direttrice del giuoco prende un foglio di carta, lo piega a forma di lettera e vi scrive l'indirizzo; lo riapre, vi appone la data e l'intestazione e comincia la lettera con una frase. Quindi passa matita e foglio alla vicina, la quale deve continuare la lettera con l'aggiunta di una frase novella e a sua volta passa il foglio alla sua vicina, e così di seguito, fino all'ultima giuocatrice, che oltre la frase di chiusura, deve prendere congedo dalla persona alla quale è diretta la lettera e deve sottoscriverla col proprio nome.

Il giuoco ha le sue regole. Innanzi tutto non è lecito leggere l'indirizzo; è di obbligo legare sensatamente la frase che si scrive con quella che la precede; è opportuno praticare abilità e spirito nello scrivere le frasi; per mettere nell'imbarazzo le com-

pagne e per destare l'ilarità al momento della lettura.

63° — Iniziale a indovinello.

Sopra una lavagna o un pezzo di carta si scrive la iniziale di un nome di un animale; ma le lettere successive del nome devono essere rappresentate da tanti punti o da tante croci, quante sono le lettere del nome.

La direttrice del giuoco domanda quindi successivamente alle partecipanti al giuoco, se la parola della quale si conosce l'iniziale appartiene ad un *pesce*, a un *uccello* o a un *mammifero*.

Chi indovina a sua volta diventa direttrice del giuoco.

64° — La risposta a indovinello.

Una giovinetta chiede ad una compagna:

— Che cosa ti sarebbe di grande utilità, quando fa molto caldo?

L'interpellata deve rispondere con un indovinello. Per es., così:

— Un oggetto molto diviso pur formando un intero; che s'apre e si schiude; che ha perle, nastri, trine; che è di seta, di carta, di legno, di metallo, ecc.

La vicina deve indovinare il nome dell'oggetto, o mettere pegno.

65° — Parole a doppio senso.

La *divinatrice* è fatta allontanare momentaneamente dalla sala, o è pregata di appartarsi in un angolo, mentre le compagne si accordano sulla parola da scegliere e che deve avere un significato doppio.

Quando la comitiva si è posta d'accordo sulla parola, la *divinatrice* viene richiamata nel circolo ed

è invitata a porre le domande, che sono tre, e cioè:

1. Come lo ami?
2. Dove lo ami?
3. Perchè lo ami?

oppure:

1. Come lo ami?
2. Come lo vorresti?
3. Cosa ne faresti?

Nel rispondere l'interpellata deve cercare di alludere ora all'uno ora all'altro significato della parola scelta, allo scopo di porre maggiormente nell'imbarazzo la divinatrice.

Alcune parole a doppio significato:

Affettato Chi usa negli abiti, nelle parole, ecc. soverchio artificio.
Roba tagliata a fette.

Ago . . . Ago da cucire.
Ago calamitato della bussola.

Bilia . . Legno storto col quale si serrano le legature delle some.
Buca del biliardo.

Bordo . Quella parte del vascello che sta fuori dell'acqua.
Specie di tela, detta anche bordato.

Busto . . Le statue scolpite dalla testa fino al petto.
Il busto che indossano le donne.
Quello strumento che serve per tramutar cose minute che si tengono insieme.

Pala . . È impropriamente nel parlare comune il davanti di un altare, che invece si addimanda *paliotto*.

Palco . . Composto di legnami lavorati connessi e confitti insieme per sostegno del pavimento.
In senso figurato il palco del teatro.

Palio . . Panno o drappo che si dà per premio a chi vince nella corsa.
Ornamento del Sommo Pontefice.
Pio . . . Voce che mandan fuori i pulcini.
Religioso, divoto.
Ferro . . Il più duro e il più utile di ogni metallo.
Ferro da stirare.
Ferro da cavallo.

66° — I giorni della settimana.

A sette fanciulle si dànno i nomi dei giorni della settimana, e in ordine cronologico si dispongono lungo una parete.

A tre o quattro passi davanti a loro si colloca la direttrice del giuoco; la quale, gettando una palla in aria, nomina un giorno della settimana; per esempio: *giovedì*.

La giovanetta a cui fu assegnato il giorno di *giovedì* corre innanzi sollecita per prendere la palla e gettarla a sua volta in alto, nominando un altro giorno.

Se una delle giovanette chiamate non prende la palla e la lascia cadere a terra, tutte le altre si dànno alla fuga.

Colei che ha sbagliato raccoglie la palla e tenta di colpire con quella una delle compagne fuggenti. Se non vi riesce mette un pegno; se mira giusto e colpisce, la colpita raccoglie la palla e tutte le altre tornano al posto loro per continuare il giuoco.

67° — L'oracolo.

La persona incaricata di rappresentare la Sibilla distribuisce alle altre che partecipano al giuoco, un certo numero di fogli di carta, in cima a ciascuno dei quali viene scritta una domanda.

La Sibilla ritira i fogli e scrive sotto ogni domanda tante risposte, quante sono le persone che prendono parte al giuoco, e le enumera progressivamente.

La Sibilla, e lo si comprende di leggieri, deve essere una persona colta, di molto spirito e di una delicatezza pari all'educazione, e deve essere educatissima.

Se non possiede tutti questi requisiti, rinunci alla parte di Sibilla, per non arrecare involontaria offesa a chi forse non ha uno, ma mille diritti al rispetto e alla considerazione dell'universale.

Finito il lavoro preparatorio, che può essere fatto anche prima di proporre il giuoco, la Sibilla ricorda con opportune parole alla comitiva ch'ella risponderà quanto la sua chiaroveggenza le suggerisce, e farà scegliere volta a volta un numero delle risposte da coloro che partecipano al giuoco.

La Sibilla legge la risposta indicata a' numeri richiesti.

Esempio di domande e di risposte:

Domanda — Avete veri amici?

Risposte:

1. Ne avete molti.
2. Diffidate di coloro che perennemente vi adulano.
3. Il vostro egoismo allontana da voi gli amici buoni.
4. Ne avete molti, malgrado i vostri difetti.
5. Esiste al mondo una donna che vi proverà la sua amicizia, sacrificandosi per voi, ecc.

Domanda — Quale è il principale vostro pregio?

Risposte:

1. Non ne avete che uno.
2. Ne avete tanti da rendere impossibile un giudizio.
3. Una bellissima voce.
4. Una dote colossale, pari alla bontà dell'anima.

5. Una probità a tutta prova.

Domanda — Quale è il principale vostro difetto?
Risposte:

1. Per la smania di dire sempre bene del prossimo, finite per adulare.
2. Di promettere più di quanto mantenete.
3. Di non applicarvi abbastanza allo studio.
4. Un amor proprio eccessivo.
5. Quello di trovare da ridire su tutto e su tutti.

E le domande si susseguono così, con le rispettive risposte:

— Siete voi amato?

— Quale sentimento ispirate voi?

— Dove troverete la felicità? ecc.

68° — La toeletta della signora.

Le giovinette si dispongono in circolo e seggono, ad eccezione di colei che fa la *signora*. Le altre prendono ciascuna il nome di un oggetto di abbigliamento della signora

Questa comincia:

— Portatemi la toeletta.

Tutte le giuocatrici si alzano e cambiano di posto.

Allora la *signora* ordina:

— Il mio nastro.

Colei che rappresenta il nastro si alza e risponde subito:

— Eccolo.

— Il mio ventaglio.

Colei che lo rappresenta si alza ed esclama:

— Eccolo.

Allorchè la signora ripete:

— Portatemi la toeletta.

Tutte le giuocatrici si alzano e cambiano di posto.

Ma, come pure la *signora* desidera di accomodarsi,

colei che resta senza seggiola, mette pegno e fa da *signora*, lasciando a chi è stata da lei sostituita l'incarico di rappresentare l'oggetto ch'erale stato assegnato al principio del giuoco.

La *signora* la quale chiede un oggetto non rappresentato mette pegno; e lo mette anche quando, dopo aver chiesto tutta la toeletta, resta ancora *signora*.

69° — Le preferenze dell'anima.

A ciascun giuocatore è consegnato un foglio, sul quale leggonsi alcune domande, alle quali egli deve rispondere.

Le domande sono dettate dal direttore o dai partecipanti al giuoco.

Le risposte giudicate migliori ricevono un premio o l'applauso dei giuocatori, e chi le dette diventa direttore del giuoco. Esempio:

D. — Quale occupazione preferite?

R. — Lo studio, perchè forma l'uomo.

D. — Quale virtù preferite?

R. — La sincerità, perchè non fa dire bugie.

D. — Quali colori preferite?

R. — Il bianco, il rosso e il verde, perchè formano il nostro tricolore.

D. — Quale fiore preferite?

R. — La violetta, perchè anche nascosta dà profumo.

D. — Quale poeta preferite?

R. — Dante Alighieri, perchè la sua *Divina Commedia* meglio guida verso il progresso di una civiltà internazionale ed umana, aspirazione degli italiani.

D. — Quale associazione preferite?

R. — La *Dante Alighieri*, perchè tutela la civiltà, la lingua e la coltura italiana dovunque trovansi italiani.

D. — Qual'è il vostro motto preferito?

R. — Italia e Dante.

D. — Se non foste italiano di quale nazione vorreste essere?

R. — Italiano, sempre italiano.

D. — Per quale ideale vorreste morire?

R. — Per la libertà della patria. Essa apre la via del Paradiso.

70° — Le tavole magiche.

Sopra sette liste di cartoncino, lunghe intorno a 12 centimetri e larghe 5 circa, si riproducono le colonne dei numeri seguenti:

1	27	53	79
3	29	55	81
5	31	57	83
7	33	59	85
9	35	61	87
11	37	63	89
13	39	65	91
15	41	67	93
17	43	69	95
19	45	71	97
21	47	73	99
23	49	75	
25	51	77	

2	27	54	79
3	30	50	82
6	31	58	83
7	34	59	86
10	35	62	87
11	38	63	90
14	39	66	91
15	42	67	94
18	43	70	95
19	46	71	98
22	47	74	99
23	50	75	
26	51	78	

4	29	54	79
5	30	55	84
6	31	60	85
7	36	61	86
12	37	62	87
13	38	63	92
14	39	68	93
15	44	69	94
40	45	70	95
21	46	71	100
22	47	76	
23	52	77	
28	53	78	

8	29	58	79
9	30	59	88
10	31	60	89
11	40	61	90
12	41	62	91
13	42	63	92
14	43	72	93
15	44	73	94
24	45	74	95
25	46	75	
26	47	76	
27	56	77	
28	57	78	

16	28	56	84
17	29	57	85
18	30	58	86
19	31	59	87
20	48	60	88
21	49	61	89
22	50	62	90
23	51	63	91
24	52	60	92
25	53	81	93
26	54	82	94
27	55	83	95

32	45	57
33	46	58
34	47	59
35	48	60
36	49	61
37	50	62
38	51	63
39	52	96
40	53	97
41	54	98
42	55	99
43	56	100
44		

64	77	90
65	78	91
66	79	92
67	80	94
68	81	95
69	82	95
70	83	96
71	84	97
72	85	98
73	86	99
74	87	100
75	88	
76		

Con queste tavole in mano il giuocatore può far bella pompa del suo spirito divinatorio; può scommettere, senza tema di perdere, di indovinare qualunque numero non superiore a cento; gli anni di una persona; le lire, i soldi e i centesimi che ha in tasca un amico; l'ora alla quale va a riposare e quella a cui si leva un conoscente, ecc.

Per riescire nel giuoco l'indovino fa vedere ad una una le sette tavole alla persona che si presta al giuoco e, ad ogni tavola presentata, gli domanda:

— C'è il numero da indovinare?

1	17	33	49
3	19	35	51
5	21	37	53
7	23	39	55
9	25	41	57
11	27	43	59
13	29	45	61
16	31	47	63

2	18	34	50
3	19	35	51
6	22	38	54
7	23	39	55
10	26	42	58
11	27	43	59
14	30	46	62
15	31	47	63

4	20	36	52
5	21	37	53
6	22	38	54
7	23	39	55
12	28	44	60
13	29	45	61
14	30	46	62
15	31	47	63

8	24	40	56
9	25	41	57
10	26	42	58
11	27	43	59
12	28	44	60
13	29	45	61
14	30	46	62
15	31	47	63

16	24	48	56
17	25	49	57
18	26	50	58
19	27	51	59
20	28	52	60
21	29	53	61
22	30	54	62
23	31	55	63

32	40	48	56
33	41	49	57
34	42	50	58
35	43	51	59
36	44	52	60
37	45	53	61
38	46	54	62
39	47	55	63

LE PENITENZE.

I pegni messi in seguito ad errori commessi nel giuoco si riscattano, sottoponendosi ad una *penitenza*. In fatto di *penitenze* tutto è buono, purchè rimanga nella sfera delle cose lecite e possibili. Però, c'è un però, non hanno da essere cose banali, sciocche, o puerili addirittura. No; ci vuole un po' di spirito nell'assegnare le *penitenze* e più ancora nell'idearne la specie.

Le *penitenze* devono presentare, interessare l'intelletto e lo spirito, ed essere proporzionate alla persona che le deve eseguire.

Le *penitenze* sono varie e innumerevoli come le stelle del firmamento. Qui sono indicate quelle che maggiormente si adattano alla gioventù.

71° — Lo spegnitoio.

Il penitente si colloca in piedi con le mani a tergo, davanti a' compagni di giuoco.

Gli è vietato di fare qualsiasi movimento. Un compagno gli passa celermente davanti alla bocca e alla distanza di venti centimetri circa una candela accesa. Il penitente deve soffiare e spegnere la candela mentre passa.

Non riacquista il pegno fino a quando non è riescito nell'intento.

72° — Il cartellino.

Il penitente è condannato a chiedere a ciascuno de' compagni:

— Se io fossi un cartellino, che ne faresti tu?

L'interrogato risponde quello che crede più opportuno; e il paziente dovrà ringraziarlo, anche se la risposta non fosse tra le più lusinghiere.

73° — Il muto.

Ciascun giuocatore indica al penitente di eseguire una penitenza, ed egli deve senza parlare, accennare alle ragioni che gli impediscono di ubbidire.

74° — Il re del Marocco.

Il direttore delle *penitenze* consegna un candeliere con la relativa candela accesa al penitente, e ne consegna un'altra ad una giuocatrice, se c'è.

Poi i due *candelieri* sono condotti agli angoli opposti della sala.

Ad un segnale del direttore ambedue prendono un aspetto triste, un contegno da funerale, atteggiando il viso al più profondo dolore; mentre con voce sepolcrale si rivolgono, avvicinandosi, frasi di questo genere:

— Signora, la sapete la tremenda notizia?

— Pur troppo, amico mio!

— Il re del Marocco è morto.

— Purtroppo, purtroppo, amico mio!

— E l'hanno seppellito.

— Purtroppo, purtroppo, purtroppo, amico mio!

— Purtroppo, purtroppo, purtroppo, purtroppo, amico mio la penitenza è stata lunga ed ora è finita!

La nenia funebre pure finisce, e il penitente con la « cara amica » tornano a ridere in mezzo alla comitiva. È d'obbligo ad ogni frase aggiungere sempre una volta di più la parola *purtroppo*.

75° — Il pappagallo.

Il penitente trasformato momentaneamente in pappagallo, dice a ciascun giuocatore:

— S'io fossi un pappagallo, che cosa m'insegneresti tu a ripetere?

Ciascuno dà la risposta che più gli aggrada; ma se uno degli interrogati rispondesse:

— T'insegnerei a baciarmi, o ad accarezzarmi, o a salutarmi, ecc.

Il penitente deve subito baciare, o accarezzare, o salutare, ecc., la persona che gli insegnerebbe a ciò fare; e se questa non lo volesse, ha da porre pegno e subire la penitenza, che le verrà assegnata.

76° — La statua.

Il penitente, collocato nel mezzo della sala, prende tutte quelle pose incomode e ridicole che gli daranno, muovendolo come un manichino, i giuocatori.

Talvolta, però, la *statua* pone un patto. Il giuocatore che obbliga il penitente a prendere una determinata posa, deve farlo con la mano opposta a quella di cui si servì il giuocatore precedente. Chi erra, prende il posto del paziente.

77° — Il bacio al candeliere.

È una penitenza delle più antiche, che rimonta al Medio Evo.

Il penitente vien fatto voltare; un giuocatore, a cui si è dato a tenere un candeliere, si conduce dietro al penitente e quindi ordina a questi di voltarsi e di baciare il candeliere.

Il penitente tenta di baciare la gota della persona che tiene il candeliere, e questa dovrà impedirglielo frapponendo fra la sua gota e il penitente il candeliere.

78° — Il bacio della più bella.

La comitiva sceglie la persona che deve rappresentare la più bella, alla quale si affida l'incarico di dare il suo bacio al penitente, che si fa sedere davanti alla comitiva.

La più bella sceglie una compagna o un compagno di viaggio, e quando sono giunti davanti al penitente, lo pregano di guardare e... si scambiano il bacio, che a lui sarebbe toccato.

79° — Lo spirito di contraddizione.

Per compiere questa penitenza è necessario di fare *tutto l'opposto* di quanto vien comandato.

« Felice colui, dice un libretto del 1680, dal quale è tolta questa penitenza, felice colui, al quale una dama di condizione e bella ordina di allontanarsi e di non abbracciarla ».

80° — L'elemosina.

Questa penitenza è riservata agli uomini. Il penitente va ad inginocchiarsi davanti ad una signora e con un dito le batte leggermente sul ginocchio, esclamando:

— Abbiate pietà di me!

— Volete un po' di pane? avete sete? Poveretto! Me ne duole; ma non ho pane, non ho vino.

Il penitente continua a domandar pietà, e la signora a ripetere che non ha nulla da dargli.

Se però, durante il colloquio col penitente la signora nomina un oggetto o una cosa, che il penitente ha confidato, come un segreto, agli altri della comitiva, la signora è obbligata essa a fare una penitenza, eseguendo quella qualsiasi che le venisse assegnata dai compagni.

81° — Il bacio del cappuccino.

Ecco un'altra antica quanto galante maniera di far riscattare con una penitenza sola due pegni.

Si scelgono un penitente e una penitente; si con-

ducono ambedue nel mezzo del circolo e si pregano di voltarsi reciprocamente le spalle. Per ultimo si invitano a inginocchiarsi.

Una volta in ginocchio, la signora volge la testa a destra, il cavaliere a sinistra e, sempre restando in ginocchio, si scambiano il bacio dell'amicizia.

Si corre il rischio, in questo piacevole esercizio, di perdere l'equilibrio. Se lo perde l'uomo, poco male; la comitiva se ne farà buon sangue; ma la signora non deve perderlo, e spetta al cavaliere d'impedire che ciò avvenga.

82° — L'esilio.

Il penitente è relegato per un breve tempo in un angolo della sala. Durante la relegazione non ha il diritto di rivolgere la parola ad alcuno dei giuocatori e tanto meno di rispondere alle domande che gli vengono rivolte. Se trasgredisce, mette un nuovo pegno.

Il relegato però ha il diritto d'imporre la penitenza che deve scontare chi gli succede nel pegno.

83° — A discrezione.

La penitenza della « a discrezione » è la più piacevole che si possa infliggere da una compagnia cortese a chi fallò nel giuoco. Però, può diventare la peggiore delle penitenze, se la comitiva non conosce la misura e... qualche cosa d'altro nell'imporre una mortificazione.

« A discrezione » vuol dire che il penitente deve fare tutto quanto gli viene ordinato, volta a volta, da ciascun giuocatore.

84° — I proverbi.

Si obbliga il paziente a riconquistare il pegno, indovinando un proverbio scelto dalla società.

Il penitente si ritira in altra stanza, mentre i compagni si accordano sulla scelta del proverbio.

Richiamato, egli ad uno ad uno interroga tutti i compagni: i quali, nella risposta, devono fare entrare la parola del proverbio che a ciascuno di loro è stata assegnata.

Il penitente può fare sino a tre domande alla stessa persona; ma, se terminato il giro non ha indovinato, deve subire una nuova penitenza.

85° — Il testamento.

La persona che riceve l'ordine di fare il suo testamento, lega ciò che possiede, o quello che crede di possedere di fisico o di morale, ai parenti o agli amici.

Il *testamento* è una delle penitenze più usate, perchè rappresenta una sorgente inesauribile di epigrammi e di complimenti. Però, come è opportuno in società di essere generosi nel lodare, si sia cauti, molto cauti ed avari nel lanciare gli epigrammi.

Per eseguire questa penitenza il direttore chiede:

— A chi? (e accenna agli occhi, p. es.).

Il penitente replica:

— Alla signora tale dei tali.

E il direttore:

— Il penitente lascia alla signora tale dei tali gli occhi suoi.

86° — I consigli.

Il penitente è obbligato a dare un consiglio, sia a bassa, sia ad alta voce, a ciascuno dei giuocatori.

87° — Il paragone.

Il penitente entra nel circolo dei giuocatori e il direttore gli dice:

— Osservate la tale persona; paragonatela a qualche cosa: a un oggetto qualunque, e diteci in che cosa all'oggetto da voi scelto somiglia, in che differisce.

Nella penitenza, il penitente può fare sfoggio di buon senso, di intelligenza e di molta cortesia.

88° — Lo specchio.

La penitenza dello specchio consiste nel riprodurre, o meglio nel ripetere tutte le mosse e gli atteggiamenti che prendono coloro che davanti allo specchio si presentano.

Lo specchio, lo si sa, riflette le cose simmetricamente; se lo *specchio* sbaglia, mette un nuovo pegno, o ha da subire una nuova penitenza.

89° — L'opinione degli altri.

La penitenza consiste nel dire ai giuocatori ad alta voce o in un orecchio ciò che di loro pensa il mondo.

S'ha da raccomandare *molta circospezione* nell'eseguire questa penitenza per non offendere chicchessia.

90° — La confessione.

Il penitente si avvicina al direttore del giuoco, che le fa da confessore; siede accanto a lui e risponde alle domande che gli vengono rivolte:

— Avete dato il vostro cuore ad alcuno?

— Dite la prima lettera del nome della persona alla quale l'avete dato.
— Fateci il suo ritratto morale.
— Diteci quale è il vostro difetto principale.
— Che cosa fareste della tale o tal'altra cosa?
— Avete amici? ecc.

91° — Penitenze a indovinello.

1. Abbracciare, o baciare, o fare un complimento, o dire una scortesia al *disotto* di un candeliere.

(Il candeliere si appoggia alla testa della persona che si presceglie per ricevere l'abbraccio, il bacio, il complimento o la scortesia).

2. Baciare la propria ombra.

(Il penitente si colloca tra il lume e la persona che prescéglie di baciare e la bacia).

3. Baciare la persona preferita, senza farsene accorgere.

(Si baciano successivamente tutte le persone che partecipano al giuoco).

4. Il bacio della suora.

(Baciare una compagna di giuoco attraverso la spalliera di una seggiola, che rappresenta — in questa penitenza — la inferriata del parlatorio).

5. Il bacio del caso.

(Il penitente prende i quattro *re* e le quattro *donne* di un mazzo di carte, le mescola e distribuisce i re alle signore della comitiva, e le donne ai signori. Fatta la distribuzione le signore dovrebbero baciare o essere baciate dal giuocatore penitente che possiede la *donna* dello stesso seme del *re*, che la sorte le diede).

6. Il viaggio a Corinto.

(Una signora, tenendo un fazzoletto in mano, è condotta dal penitente condannato a tenere nella destra un candeliere, a far riverenza a tutti i par-

tecipanti al giuoco. La signora, così condotta, s'inchina davanti a ciascuno; ed abbraccia e bacia quelle persone della compagnia alle quali essa desidera testimoniare affetto o simpatia. Tutte le volte che abbraccia o bacia, si rivolge al penitente, e

— Scusatemi, sapete! — gli fa, e gli passa il fazzoletto sulle labbra.

92° — Alla berlina.

Qui non si tratta della *Colonna infame*, ma di una penitenza che, ridotta a più miti proporzioni dalla civiltà e dalla educazione, ricorda uno dei tanti crudeli supplizii a cui erano esposti i bricconi di alcuni secoli addietro.

Il penitente è condotto in una sala attigua a quella nella quale si trovano coloro che presero parte ai giuochi.

Quegli che funziona da direttore chiede ad ogni compagno ed annota la ragione per la quale il paziente si trova in berlina.

Raccolte tutte le risposte, il paziente è chiamato davanti al *tribunale;* e fattolo sedere, il direttore legge, saltuariamente, le risposte raccolte. Il paziente deve indovinare l'autore di una qualsiasi delle risposte dategli.

Se alla terza prova non riesce vittorioso, torna in berlina e non ritira il pegno fino a che non abbia indovinato.

93° — Marcia siamese.

Due penitenti tengonsi addossate con le braccia intrecciate. Esse devono camminare in un senso o nell'altro, in avanti o indietro senza abbandonare le braccia l'una dell'altra.

94° — Il ballo dell'oca.

Due penitenti sono collocate una di fronte all'altra, piegate leggermente sulle ginocchia e con i cubiti rialzati. In tale posizione devono avanzare e retrocedere saltellando a piedi giunti, simulando con le braccia flesse e i gomiti rialzati lo sbattimento di ali delle oche.